

**HỌC VIỆN KỸ THUẬT MẬT MÃ**

**KHOA AN TOÀN THÔNG TIN**

**BÁO CÁO MÔN HỌC**

**THIẾT KẾ GIAO DIỆN**

**XÂY DỰNG WEBSITE**

**BÁN KHÓA HỌC ONLINE**

*Giảng viên hướng dẫn :*

**GV. Trịnh Quang Huy**

*Sinh viên thực hiện*:

**Lê Anh Đức - AT190313**

**Trần Quốc Đạt - AT190310**

**Nguyễn Đức Hải - AT190319**

***Hà Nội, 2025***

# MỤC LỤC

[**MỤC LỤC 1**](#_ge1701yayg6s)

[**DANH MỤC HÌNH VẼ 3**](#_e8td4ihsiebm)

[**LỜI NÓI ĐẦU 4**](#_jnprmkjlyupf)

[**Chương 1:KHẢO SÁT HỆ THỐNG 6**](#_bu1qing8je8c)

[**1.1. Lý do chọn đề tài 6**](#_49fpk8lgts9d)

[**1.2. Đặt vấn đề 6**](#_9cyl3kknbgig)

[**1.3. Khảo sát 8**](#_lrtds34eklr2)

[**1.3.1. Các phương pháp khảo sát 8**](#_ye5k2s397yiz)

[**1.3.2. Thu thập dữ liệu 9**](#_yscfmrt6mw5n)

[**1.3.3. Báo cáo dữ liệu 9**](#_hgvka7c0w0hf)

[**1.4. Chức năng dự kiến 10**](#_rqaon220oz3c)

[**1.5. Nghiên cứu, tìm hiểu các website tương tự 10**](#_nvqsn6ucumso)

[**1.5.1 Tìm hiểu và nghiên cứu Udemy 10**](#_965azvtbg7tx)

[**1.5.2 Tìm hiểu và nghiên cứu Coursera 12**](#_atajkxtzklde)

[**CHƯƠNG II : CƠ SỞ LÝ THUYẾT 12**](#_54umiq5us85t)

[**2.1 Khái niệm về giao diện người dùng (UI) 13**](#_7uqkrc8vacv2)

[**2.2 Khái niệm về trải nghiệm người dùng (UX) 13**](#_xieqfkhw8b8b)

[**2.3 Vai trò của UI/UX trong phát triển phần mềm 14**](#_duyrhi2shogx)

[**CHƯƠNG III : THIẾT KẾ GIAO DIỆN 16**](#_za8l7rfjysgm)

[**3.1. Wireframe (khung giao diện) 16**](#_u76dbak9twcu)

[**3.1.1 Trang đăng nhập 16**](#_wtkrc0xj0ey9)

[**3.1.2 Trang đăng ký 17**](#_vqltis7a5jsf)

[**3.1.3 Trang chủ 18**](#_sp0fffel7v09)

[**3.1.4 Chân trang (Footer) 23**](#_ufxzam6cshbt)

[**3.1.5 Khóa học (course) 23**](#_or07oazc2ihg)

[**3.1.6 Tìm kiếm (Search) 24**](#_28jp65xd59hr)

[**3.1.7 Chi tiết khóa học 25**](#_f9lk2ewp1gpe)

[**3.1.8 Trang thanh toán (Checkout) 27**](#_4lj4b0dipzbi)

[**3.1.9 Trang bài giảng 28**](#_8wsgdgm54d2y)

[**3.1.10 Trang Blog 28**](#_hg6wl2a5axcz)

[**3.1.11 Trang cá nhân (profile) 29**](#_7dnmjfvkcyr0)

[**3.2 Giao diện hoàn chỉnh 30**](#_xgj4klkjprh6)

[**3.2.1 Màu sắc 30**](#_16i6k19xin6r)

[**3.2.2 Logo 32**](#_hpstvvec4qsh)

[**3.2.3 Trang đăng nhập (login) 33**](#_7abux7s67749)

[**3.2.4 Trang đăng ký ( Register) 34**](#_xe72mahcb1vz)

[**3.2.5 Trang chủ 35**](#_qg3caknpwcw0)

[**3.2.6 Chân trang (Footer) 36**](#_u300tvkgrq08)

[**3.2.7 Trang khóa học(Course) 37**](#_50gbyoq59i82)

[**3.2.8 Trang tìm kiếm 38**](#_ypeysde6ew89)

[**3.2.9 Chi tiết khóa học 39**](#_9gmdyfg846hr)

[**3.2.10 Thanh toán (Check out) 40**](#_2j5skdak9qqo)

[**3.2.11 Trang bài giảng 41**](#_zf2s7yu3sr8g)

[**3.2.12 Blog 42**](#_1xajcho7ih04)

[**3.2.13 Trang cá nhân (profile) 43**](#_agud5jvnny4r)

[**Chương IV: ĐÁNH GIÁ VÀ TỔNG KẾT 44**](#_aggdh2aw8qk4)

[**4.1. Đánh giá Kết quả Thiết kế 44**](#_malp7jvp0n4w)

[**4.2. Tổng kết và Kết luận 44**](#_2h836hy0w3gp)

[**4.3. Kiến nghị và Hướng Phát triển 45**](#_4fezvwxnjsxe)

[**TÀI LIỆU THAM KHẢO 45**](#_wa4tkg2nbd6q)

[**BẢNG PHÂN CÔNG CÔNG VIỆC 46**](#_fcp0z3vsigmi)

# DANH MỤC HÌNH VẼ

[Hình 1.1: giao diện udemy 11](#_xlay29tg8fgn)

[Hình 1.2: giao diện Coursera 12](#_5eykttf7xb7o)

[Hình 1.3:giao diện chi tiết khóa học của Coursera 12](#_6semsg3u9pyk)

[Hình 3.1: Wireframe đăng nhập 16](#_gk8h12yhtjg9)

[Hình 3.2 : Wireframe đăng ký 17](#_q8h0p1gmef5p)

[Hình 3.3: Wireframe trang chủ 18](#_frnz723dg3hm)

[Hình 3.4: Wireframe header 18](#_ezjeri50wz0m)

[Hình 3.5: Wireframe hero Section 19](#_1rcdvo91g2cy)

[Hình 3.6: Wireframe phần số liệu 20](#_1p2gu54jeqet)

[Hình 3.7: Wireframe tính năng cốt lõi 20](#_ycdcmcwqsb6b)

[Hình 3.8: Wireframe mô tả trang web 21](#_64i6lai7deyq)

[Hình 3.9: Wireframe interface designed 21](#_v6nekey0ugjr)

[Hình 3.10: Wireframe tools for teacher 22](#_1wjopzcv9fek)

[Hình 3.11: Wireframe Assessment, quizzes, tests 22](#_oe41z5udrr0m)

[Hình 3.12: Wireframe footer 23](#_xrpq86zel7sq)

[Hình 3.13: Wireframe course 23](#_32ubluxqqaq3)

[Hình 3.14: Wireframe Search 24](#_z4qsnlnv1c9h)

[Hình 3.15: Wireframe detail course 25](#_4w9djfv59mlj)

[Hình 3.16: Wireframe checkout 27](#_63cd6phqww1c)

[Hình 3.17: Wireframe trang xem khóa học 28](#_yxmwyyjbery8)

[Hình 3.18: Wireframe blog 28](#_9hy9xzh388xj)

[Hình 3.19: Wireframe profile 29](#_bnq45wzx5f5)

[Hình 3.20: Màu sắc chủ đạo 31](#_rki5znl5ar6c)

[Hình 3.21: Logo website 32](#_jbdcr7lisi2j)

[Hình 3.22: Giao diện đăng nhập 33](#_q3mg5vff9yld)

[Hình 3.23 :Giao diện đăng ký 34](#_bgi44kdyptme)

[Hình 3.24: Giao diện trang chủ 35](#_utct93dyxjvj)

[Hình 3.25: giao diện Footer 36](#_ha5v49pesqc)

[Hình 3.26: giao diện khóa học 37](#_kjmaz6gvlu2h)

[Hình 3.27: giao diện Search 38](#_choer96erfn2)

[Hình 3.28: giao diện chi tiết khóa học 39](#_1qv0iky57613)

[Hình 3.29: giao diện thanh toán 40](#_lox94kji8gu8)

[Hình 3.30: giao diện trang xem khóa học 41](#_w43w7zs783yi)

[Hình 3.31: giao diện blog 42](#_f1qndaa6xw9k)

[Hình 3.32: giao diện profile 43](#_t1i4v6fjm98)

# 

# 

# LỜI NÓI ĐẦU

Trong bối cảnh công nghệ thông tin phát triển mạnh mẽ và sự bùng nổ của cuộc cách mạng công nghiệp 4.0, giáo dục trực tuyến (e-learning) đã và đang trở thành một xu hướng tất yếu trên toàn cầu. Nhu cầu học tập không ngừng nghỉ của con người, kết hợp với mong muốn tiếp cận kiến thức mọi lúc, mọi nơi, đã tạo ra một thị trường tiềm năng khổng lồ cho các nền tảng học tập online. Tại Việt Nam, thị trường này cũng đang phát triển với tốc độ nhanh chóng, mở ra nhiều cơ hội cho các cá nhân và tổ chức trong lĩnh vực giáo dục.

Tuy nhiên, việc tiếp cận các khóa học chất lượng cao, đa dạng và phù hợp với nhu cầu cá nhân vẫn còn nhiều hạn chế. Nhiều nền tảng hiện có chưa thực sự tối ưu về mặt công nghệ, giao diện, cũng như khả năng quản lý và tương tác giữa người dạy và người học. Đây chính là động lực để chúng em quyết định thực hiện đề tài "Xây dựng website bán khóa học online".

Đề tài này không chỉ nhằm mục đích tạo ra một sản phẩm công nghệ hoàn chỉnh mà còn hướng đến việc xây dựng một hệ sinh thái học tập thân thiện, hiệu quả. Website được thiết kế với mục tiêu tối ưu hóa trải nghiệm người dùng, từ khâu tìm kiếm, đăng ký khóa học đến quá trình học tập và tương tác. Đồng thời, nền tảng cũng cung cấp một giải pháp quản lý toàn diện cho các nhà cung cấp khóa học, giúp họ dễ dàng tiếp cận và phục vụ học viên một cách chuyên nghiệp.

Chúng em tin rằng, việc ứng dụng các công nghệ tiên tiến vào việc xây dựng nền tảng này sẽ góp phần tích cực vào việc phổ cập kiến thức, nâng cao trình độ dân trí, và tạo ra một kênh học tập bền vững cho cộng đồng.

Xin chân thành cảm ơn sự hướng dẫn, giúp đỡ của thầy và những đóng góp quý báu từ các thành viên trong quá trình thực hiện đề tài này.

* Chương 1: Trình bày việc khảo sát đề tài, thu thập yêu cầu, xác định mục tiêu và phạm vi của hệ thống.
* Chương 2: Tiến hành phác thảo các giao diện của hệ thống
* Chương 3: Xây dựng giao diện Website hoàn chỉnh
* Chương 4: Tổng kết

Chúng em hy vọng thông qua đề tài này có thể tạo ra Website đáp ứng nhu cầu của người dùng, đồng thời đóng góp vào việc nâng cao chất lượng Website bán khóa học hiện nay

# Chương 1:KHẢO SÁT HỆ THỐNG

## Lý do chọn đề tài

Ngày nay, việc lựa chọn đề tài xây dựng website bán khóa học online là một quyết định sáng suốt và hợp thời, xuất phát từ những thay đổi lớn trong nhu cầu học tập của thị trường. Nổi bật nhất là nhu cầu học tập linh hoạt, khi mà cuộc sống bận rộn khiến nhiều người không thể theo kịp lịch trình cố định của các lớp học truyền thống. Các khóa học trực tuyến chính là giải pháp lý tưởng, cho phép người học chủ động về thời gian và địa điểm, có thể học bất cứ khi nào họ muốn, dù là vào buổi tối, cuối tuần hay giờ nghỉ trưa.

Song song đó, yếu tố tiết kiệm chi phí cũng đóng vai trò quan trọng. Chi phí của một khóa học online thường thấp hơn đáng kể so với các khóa học tại trung tâm, loại bỏ thêm chi phí đi lại và các khoản phí phát sinh khác. Điều này giúp tri thức trở nên dễ tiếp cận hơn với nhiều đối tượng.

Hơn nữa, trong một thế giới mà kiến thức và công nghệ thay đổi không ngừng, nhu cầu cập nhật kiến thức và kỹ năng liên tục trở nên cấp thiết. Một website bán khóa học online có thể cung cấp kho tàng kiến thức đa dạng từ lập trình, marketing, đến kỹ năng mềm, giúp người học dễ dàng nâng cao năng lực để thích ứng với thị trường lao động

. Cuối cùng, khả năng cá nhân hóa việc học là một ưu điểm vượt trội. Mỗi người có một tốc độ tiếp thu khác nhau, và các khóa học online cho phép người học tự do tua lại bài giảng, xem đi xem lại những nội dung cần thiết, đảm bảo họ nắm vững kiến thức một cách tốt nhất. Tất cả những yếu tố này đã tạo nên một thị trường e-learning đầy tiềm năng và là lý do thuyết phục để lựa chọn đề tài này.

## Đặt vấn đề

**Bài toán cũ:** Trước đây, việc học tập và nâng cao kiến thức thường gặp phải nhiều rào cản:

* Hạn chế về thời gian và không gian: Người học phải di chuyển đến các trung tâm, trường học hoặc lớp học cố định. Điều này tốn kém thời gian và chi phí
* Chi phí cao: Các khóa học truyền thống thường có học phí rất cao. Chi phí này bao gồm tiền thuê cơ sở vật chất, lương giáo viên và các chi phí vận hành khác.
* Nội dung cứng nhắc: Lịch học và nội dung được sắp xếp sẵn, người học khó có thể linh hoạt điều chỉnh theo tốc độ và nhu cầu của bản thân.
* Khó tiếp cận tri thức: Các tài liệu, khóa học chất lượng cao thường chỉ tập trung ở các thành phố lớn hoặc những trung tâm giáo dục nhất định

Những vấn đề này khiến việc học hỏi và phát triển bản thân không phải lúc nào cũng dễ dàng và thuận tiện cho tất cả mọi người.

**-Bài toán mới:** là xây dựng một nền tảng học tập linh hoạt, tiết kiệm chi phí và cá nhân hóa, giúp mọi người tiếp cận tri thức không giới hạn không gian và thời gian.

- Đây chính là lúc website bán khóa học online xuất hiện như một giải pháp tối ưu. Nó giải quyết triệt để các hạn chế của mô hình học tập cũ, mở ra một kỷ nguyên mới cho giáo dục:

* Tính linh hoạt: Người học có thể học mọi lúc, mọi nơi chỉ với một thiết bị có kết nối Internet.
* Tiết kiệm: Loại bỏ chi phí đi lại và giảm đáng kể học phí.
* Đa dạng và cá nhân hóa: Cung cấp khóa học khác nhau cho phép người học lựa chọn và tùy chỉnh lộ trình học theo nhu cầu riêng.

Việc xây dựng một website như vậy không chỉ là một dự án kỹ thuật, mà còn là một dự án mang lại giá trị xã hội to lớn, góp phần dân chủ hóa giáo dục và giúp mọi người đều có cơ hội phát triển bản thân.

## Khảo sát

### Các phương pháp khảo sát

− Phương pháp phỏng vấn:

| STT | Câu hỏi phỏng vấn | Câu trả lời của khách hàng |
| --- | --- | --- |
| 1 | Bạn thường tìm kiếm khóa học về lĩnh vực nào ? | "Tôi thường tìm kiếm về các khóa học thuộc tin học văn phòng và ngoại ngữ." |
| 2 | Mục đích chính của việc học online của bạn là gì ? | "Để phát triển các kỹ năng của bản thân, có thể tìm kiếm nhiều cơ hội về việc làm." |
| 3 | Điều gì khiến bạn quyết định mua một khóa học trên một website? | "Giá cả khóa học hợp lý, có thể học được trong thời gian rảnh." |
| 4 | Bạn mong muốn website có những tính năng nào? | "Tôi muốn thêm các chức năng như xem thử bài giảng miễn phí, cấp chứng chỉ hoàn thành khóa học" |
| 5 | Bạn có gặp khó khăn gì khi sử dụng các nền tảng học online hiện tại không? | "Tôi thấy các nền tảng học online hiện tại có giao diện khá xấu, khả năng load video còn hơn chậm và lag." |
| 6 | Bạn thích xem video bài giảng hay đọc tài liệu hơn? | "Tôi luôn thích xem video hơn vì bài giảng xem sẽ dễ hiểu và sinh động hơn." |
| 7 | Bạn có muốn được tương tác trực tiếp với giáo viên hoặc các học viên khác không? | "Tất nhiên rồi." |
| 8 | Bạn mong đợi sự hỗ trợ như thế nào từ nền tảng khi gặp vấn đề về kỹ thuật hoặc nội dung? | "Có, tôi từng gọi hotline để hỏi về bảo hành. Nhân viên tư vấn nhiệt tình nhưng thời gian chờ máy hơi lâu." |
| 9 | Bạn có sẵn sàng giới thiệu website này cho bạn bè hoặc người thân không? Vì sao? | "Có, vì giá tốt, giao diện thân thiện phù hợp với tôi." |
| 10 | Bạn có đề xuất nào để cải thiện website và dịch vụ không? | "Nên có nhiều phương thức thanh toán hơn như trả góp 0%, và giao diện mobile nên mượt mà hơn." |

*Bảng 1. Bảng phỏng vấn khách hàng tiềm năng*

− Phương pháp đặt câu hỏi bằng bảng

− Phương pháp nghiên cứu tài liệu

### Thu thập dữ liệu

− Dữ liệu khảo sát được thu thập từ các nguồn:

− Người tiêu dùng có nhu cầu mua khóa học

− Thống kê từ các trang website bán khóa học (e - learning tương tự)

### Báo cáo dữ liệu

Tóm tắt kết quả khảo sát:

Tổng số người tham gia khảo sát: 11 người.

* Lĩnh vực phổ biến:
* Công nghệ thông tin: 45% (Lập trình, Phân tích dữ liệu, Thiết kế đồ họa)
* Kỹ năng mềm: 25% (Giao tiếp, Lãnh đạo, Quản lý dự án)
* Ngoại ngữ: 20% (Tiếng Anh, Tiếng Nhật, Tiếng Trung)
* Marketing và kinh doanh: 10%
* Mục đích học tập:
* Phát triển sự nghiệp và tăng thu nhập: 60%
* Phục vụ sở thích cá nhân: 30%
* Học tập để thi cử, lấy chứng chỉ: 10%
* Các yếu tố quan trọng khi chọn mua khóa học:
* Nội dung bài giảng chi tiết và thực tế: 75%
* Giá cả hợp lý và có nhiều ưu đãi: 60%
* Giao diện website thân thiện, dễ sử dụng: 55%

## Chức năng dự kiến

Xây dựng website bán khóa học online, các chức năng cơ bản cần đáp ứng:

- Đăng ký và đăng nhập

- Quản lý giỏ hàng

- Xem danh sách khóa học

- Xem chi tiết khóa học

- Thêm khóa học vào giỏ hàng / Đăng ký khóa học

- Đặt hàng / Thanh toán

- Theo dõi tiến độ học tập

- Xem bài giảng

- Đánh giá khóa học

## 1.5. Nghiên cứu, tìm hiểu các website tương tự

### 1.5.1 Tìm hiểu và nghiên cứu Udemy

Giao diện của Udemy được thiết kế khá trực quan và dễ sử dụng, giúp người dùng dễ dàng tìm kiếm và đăng ký các khóa học. Thanh tìm kiếm nổi bật ngay đầu trang cùng với các danh mục được sắp xếp hợp lý giúp học viên nhanh chóng định hướng. Mỗi trang khóa học hiển thị đầy đủ thông tin cần thiết như giáo trình, đánh giá, và thông tin giảng viên, cho phép người dùng đưa ra quyết định sáng suốt.

|  |
| --- |

#### Hình 1.1: giao diện udemy

Tuy nhiên, đôi khi giao diện có thể trở nên lộn xộn, đặc biệt là khi có quá nhiều quảng cáo và các khóa học được đề xuất. Điều này có thể làm mất tập trung và gây khó khăn cho những người mới sử dụng.

### 1.5.2 Tìm hiểu và nghiên cứu Coursera

Giao diện của Coursera hiện đại, sạch sẽ và chuyên nghiệp, tạo cảm giác đáng tin cậy cho người dùng. Bố cục trang chủ được thiết kế tối giản, tập trung vào việc hiển thị các khóa học và chương trình chuyên sâu một cách rõ ràng.



#### Hình 1.2: giao diện Coursera

Mỗi trang khóa học được trình bày rất chi tiết, cung cấp đầy đủ thông tin về giáo trình, giảng viên, đánh giá, và đặc biệt là các thông tin về chứng chỉ và tín chỉ. Điều này giúp học viên dễ dàng đưa ra quyết định dựa trên mục tiêu học tập của mình.

|  |
| --- |

#### Hình 1.3:giao diện chi tiết khóa học của Coursera

# CHƯƠNG II : CƠ SỞ LÝ THUYẾT

## 2.1 Khái niệm về giao diện người dùng (UI)

Giao diện người dùng (User Interface – UI) là cầu nối trực tiếp giữa hệ thống phần mềm và người sử dụng. UI bao gồm tất cả những thành phần hiển thị mà người dùng có thể nhìn thấy và tương tác, như: màn hình, nút bấm, biểu tượng, menu, thanh công cụ, màu sắc, bố cục, font chữ và các hiệu ứng trực quan. Mục tiêu chính của giao diện người dùng là giúp người dùng dễ dàng thao tác, hiểu rõ chức năng của hệ thống và đạt được mục tiêu công việc một cách nhanh chóng, thuận tiện.

Theo quan điểm khoa học máy tính, UI được xem là lớp trung gian cho phép người dùng ra lệnh và nhận phản hồi từ hệ thống. Nếu hệ thống phần mềm là "cỗ máy" xử lý dữ liệu, thì UI chính là “bảng điều khiển” giúp người dùng giao tiếp với cỗ máy đó.

Một giao diện người dùng tốt không chỉ đảm bảo tính thẩm mỹ (aesthetic) mà còn phải đề cao tính khả dụng (usability), tức là dễ học, dễ nhớ, dễ sử dụng, giảm thiểu sai sót và mang lại sự hài lòng cho người dùng. Do đó, trong thiết kế UI, việc lựa chọn bố cục hợp lý, màu sắc phù hợp, biểu tượng trực quan và cách tổ chức thông tin rõ ràng có ý nghĩa quyết định đối với trải nghiệm của người sử dụng.

Nói cách khác, UI chính là “bộ mặt” của phần mềm. Một ứng dụng có thể sở hữu nhiều chức năng mạnh mẽ, nhưng nếu giao diện phức tạp, khó thao tác thì sẽ không được người dùng đón nhận. Vì vậy, thiết kế UI được xem là một trong những yếu tố trọng tâm trong phát triển hệ thống phần mềm và ứng dụng hiện đại.

## 2.2 Khái niệm về trải nghiệm người dùng (UX)

Trải nghiệm người dùng (User Experience – UX) là toàn bộ cảm nhận, ấn tượng và phản ứng của người dùng khi họ tương tác với một sản phẩm, dịch vụ hoặc hệ thống. Khác với UI chỉ tập trung vào giao diện trực quan, UX đề cập đến mức độ hài lòng, sự tiện lợi và hiệu quả mà người dùng cảm nhận trong suốt quá trình sử dụng.  
 Theo định nghĩa của ISO 9241-210, trải nghiệm người dùng là “cảm nhận và phản hồi của một người xuất phát từ việc sử dụng hoặc dự định sử dụng một sản phẩm, hệ thống hoặc dịch vụ”. Điều này có nghĩa là UX không chỉ bao gồm các yếu tố kỹ thuật của hệ thống, mà còn liên quan đến yếu tố cảm xúc, kỳ vọng và động cơ sử dụng của người dùng. Các thành phần cốt lõi của UX bao gồm:

* Tính hữu ích (Usefulness): sản phẩm có thực sự giải quyết nhu cầu của người dùng hay không.
* Tính khả dụng (Usability): người dùng có dễ dàng học và sử dụng sản phẩm hay không.
* Tính tiếp cận (Accessibility): sản phẩm có hỗ trợ mọi đối tượng, kể cả người khuyết tật, không.
* Tính hiệu quả (Efficiency): người dùng có đạt được mục tiêu nhanh chóng và ít tốn công sức không.
* Trải nghiệm cảm xúc (Emotional Experience): sản phẩm có tạo cảm giác thoải mái, tin cậy và hứng thú cho người dùng không.

Trong phát triển phần mềm hiện đại, UI và UX luôn song hành với nhau. Một giao diện (UI) đẹp mắt nhưng khó sử dụng sẽ làm trải nghiệm (UX) trở nên kém hiệu quả. Ngược lại, một sản phẩm có UX tốt nhưng UI sơ sài, thiếu hấp dẫn cũng khó giữ chân người dùng lâu dài.  
 Vì vậy, việc thiết kế trải nghiệm người dùng đòi hỏi sự kết hợp giữa nhiều lĩnh vực: công nghệ, tâm lý học, mỹ thuật, hành vi người dùng và nghiên cứu thị trường. Trong đề tài “Ứng dụng quản lý tài sản và chi tiêu”, UX đóng vai trò then chốt để đảm bảo rằng người dùng không chỉ ghi nhận được thu chi, mà còn cảm thấy việc quản lý tài chính trở nên dễ dàng, trực quan và đáng tin cậy.

## 2.3 Vai trò của UI/UX trong phát triển phần mềm

Trong quá trình phát triển phần mềm, yếu tố giao diện người dùng (UI) và trải nghiệm người dùng (UX) giữ vai trò trung tâm, quyết định sự thành công hay thất bại của sản phẩm. Một phần mềm có tính năng mạnh mẽ, xử lý dữ liệu phức tạp nhưng nếu giao diện khó dùng, trải nghiệm rườm rà thì vẫn không thể thu hút và giữ chân người dùng.  
 Vai trò của UI/UX trong phát triển phần mềm có thể khái quát ở các khía cạnh sau:

*1. Tăng tính khả dụng và mức độ hài lòng của người dùng*

UI/UX tốt giúp người dùng thao tác dễ dàng, tìm thấy thông tin nhanh chóng và thực hiện các chức năng mong muốn một cách thuận tiện. Khi sản phẩm thân thiện, trực quan, người dùng sẽ cảm thấy hài lòng và có xu hướng sử dụng thường xuyên hơn.

*2. Nâng cao hiệu quả công việc*

Phần mềm có UX tốt giúp người dùng đạt được mục tiêu với ít thao tác hơn, tiết kiệm thời gian và công sức. Đặc biệt trong các ứng dụng quản lý, giáo dục, y tế hoặc tài chính, điều này mang lại giá trị thực tiễn rất lớn.

*3. Tạo lợi thế cạnh tranh*

Trong thị trường phần mềm và ứng dụng di động hiện nay, cạnh tranh không chỉ ở tính năng mà còn ở trải nghiệm. Một sản phẩm có UI/UX được thiết kế chuyên nghiệp sẽ dễ dàng chiếm ưu thế, thu hút và giữ chân người dùng lâu dài so với các đối thủ khác.

*4. Giảm chi phí phát triển và bảo trì*

Nếu UI/UX được thiết kế tốt ngay từ đầu, sản phẩm sẽ giảm thiểu sai sót trong quá trình sử dụng, hạn chế yêu cầu sửa đổi về sau. Điều này giúp tiết kiệm đáng kể chi phí hỗ trợ khách hàng, bảo trì và phát triển thêm.

*5. Tăng giá trị thương hiệu và độ tin cậy*

UI không chỉ mang tính chức năng mà còn mang tính thẩm mỹ và thương hiệu. Một giao diện đẹp, hiện đại, đồng bộ với hình ảnh thương hiệu sẽ tạo niềm tin và sự chuyên nghiệp trong mắt người dùng. UX tốt cũng góp phần xây dựng uy tín khi người dùng có trải nghiệm tích cực, từ đó dễ dàng giới thiệu sản phẩm cho người khác.

*6. Kết nối con người với công nghệ*

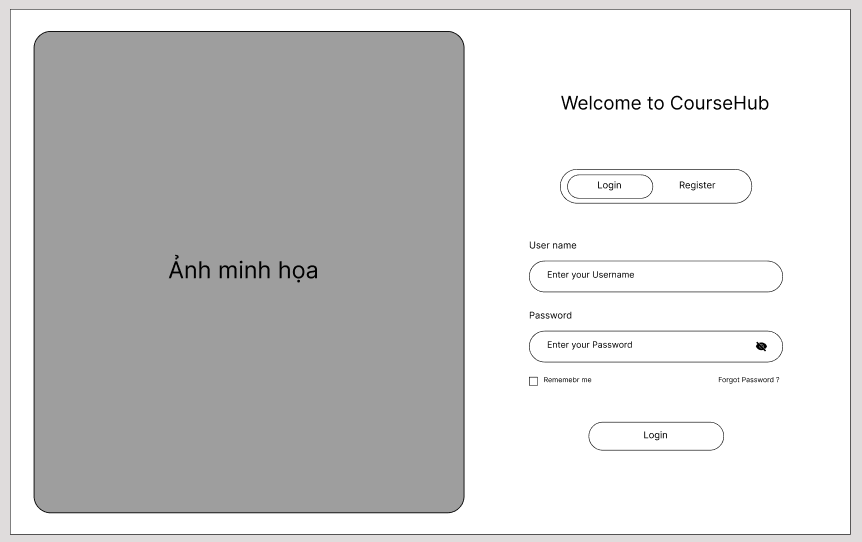
Cuối cùng, UI/UX đóng vai trò cầu nối giữa con người và hệ thống. Nếu không có thiết kế giao diện phù hợp, công nghệ dù tiên tiến đến đâu cũng khó tiếp cận với số đông người dùng.  
 Tóm lại, UI và UX không chỉ là lớp “trang trí” của phần mềm, mà là yếu tố cốt lõi quyết định khả năng ứng dụng thực tế và giá trị của sản phẩm.

## 

# CHƯƠNG III : THIẾT KẾ GIAO DIỆN

## 3.1. Wireframe (khung giao diện)

### 3.1.1 Trang đăng nhập



#### Hình 3.1: Wireframe đăng nhập

**Ý tưởng phác thảo:** Trang đăng nhập được thiết kế theo hướng đơn giản, quen thuộc để người dùng dễ dàng sử dụng, tránh nhầm lẫn

− Chia hai cột cân đối: bên trái là khu vực hình ảnh minh họa, bên phải là form đăng ký

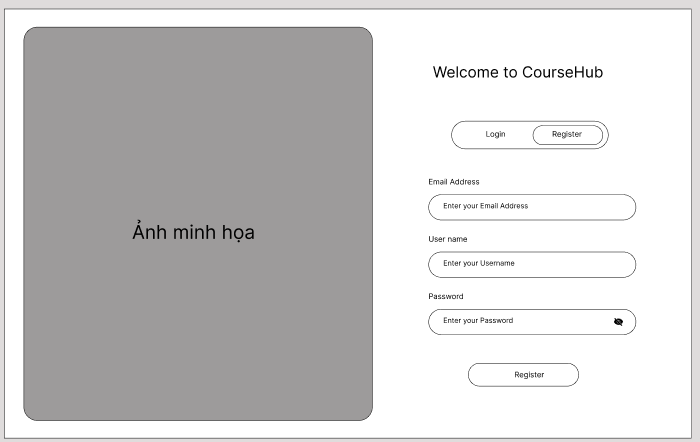
− Hai trường nhập liệu “Username” và “Mật khẩu” được thiết kế với khoảng cách phù hợp, tạo sự thoải mái cho người dùng.

− Checkbox “Remember me” được thiết kế để tạo sự thuận tiện cho người dùng ở các lần truy cập tiếp theo.

− Trong trường hợp người dùng quên mật khẩu, có thể bấm vào “Forgot password ” để được hướng dẫn các bước khôi phục lại mật khẩu.

− Nếu người dùng chưa có tài khoản, có thể bấm vào dòng chữ “Register” để đăng ký tài khoản.

### 3.1.2 Trang đăng ký



#### Hình 3.2 : Wireframe đăng ký

**Ý tưởng phác thảo:** Trang đăng ký được thiết kế theo hướng đơn giản, quen thuộc để người dùng dễ dàng sử dụng, tránh nhầm lẫn

− Chia hai cột cân đối: bên trái là khu vực hình ảnh minh họa, bên phải là form đăng ký.

− Các trường nhập liệu “Email”, “Username” và “Mật khẩu” được thiết kế với khoảng cách phù hợp, tạo sự thoải mái cho người dùng.

### 3.1.3 Trang chủ

|  |  |
| --- | --- |

#### Hình 3.3: Wireframe trang chủ

**Ý tưởng phác thảo**: Bằng lời giới thiệu và các hình ảnh độc đáo, Trang chào mừng giúp thu hút người dùng đến với CourseHub. Bao gồm:

**Header/Navigation**

|  |
| --- |

#### Hình 3.4: Wireframe header

− Phần đầu của giao diện là thanh điều hướng bên trái: Logo "CourseHub" nhằm tạo ấn tượng về thương hiệu cho người dùng.

#### 

− Bên phải: các menu chính của website: Home (Trang chủ), Courses (Khóa học), Blog, About Us (Giới thiệu), Login (Đăng nhập), Sign Up (Đăng ký).

− Đây là thành phần quen thuộc ở đầu trang web, giúp người dùng dễ dàng di chuyển đến các trang chính.

**Hero Section (Phần đầu trang)**

|  |
| --- |

#### Hình 3.5: Wireframe hero Section

− Headline: "Studying Online is now much easier" là một thông điệp ngắn gọn, tập trung vào lợi ích của các học viên.

− Call-to-Action (CTA): "Join for free" và "Watch how it works" là các CTA tốt để thu hút người dùng ở các giai đoạn khác nhau.

− Visuals/Illustrations: Có các ô minh họa cho hành trình người dùng một cách trực quan.

**Phần Số liệu**

|  |
| --- |

#### Hình 3.6: Wireframe phần số liệu

−Sử dụng số liệu ấn tượng giúp xây dựng uy tín (Trust/Credibility) ngay lập tức.

**All-in-One Cloud Software (Tính năng cốt lõi)**

|  |
| --- |

#### Hình 3.7: Wireframe tính năng cốt lõi

− Giới thiệu các công cụ quản lý chính: Online Billing, Invoicing, & Contracts; Easy Scheduling & Attendance Tracking; Customer Tracking.

− Giúp người dùng hiểu ngay rằng đây không chỉ là một nền tảng học tập mà còn là một công cụ quản lý, nhắm đến các tổ chức giáo dục.

**What is CourseHub ?**

− Phần này tóm tắt lại vai trò của nền tảng: "a platform that allows educators to create online classes, whereby they can store the course materials, online manage..."

**Mô tả trang web**

|  |
| --- |

#### Hình 3.8: Wireframe mô tả trang web

**Chi tiết tính năng**

− Everything you can do in a physical classroom:… Phần này nhấn mạnh khả năng tích hợp/mở rộng của nền tảng, giúp chuyển đổi trải nghiệm lớp học vật lý lên môi trường số.

|  |
| --- |

#### Hình 3.9: Wireframe interface designed

− A user interface designed for the classroom: là giao diện này được thiết kế tập trung vào tính tổ chức, quản lý lớp học.

|  |
| --- |

#### Hình 3.10: Wireframe tools for teacher

− Tools For Teachers And Learners: Giới thiệu tính năng quản lý lớp học (Class has a dynamic set of teaching tools).

|  |
| --- |

#### Hình 3.11: Wireframe Assessment, quizzes, tests

− Assessments, Quizzes, Tests: giới thiệu tính năng đánh giá, bao gồm các loại bài tập và khả năng tự động chấm điểm.

### 

### 

### 3.1.4 Chân trang (Footer)

|  |
| --- |

#### Hình 3.12: Wireframe footer

**Ý tưởng phác thảo**:

− Chân trang này rất tối giản, sạch sẽ và tập trung vào ba chức năng chính: thương hiệu, tương tác (newsletter) và thông tin pháp lý.

− Chân trang có chứa Logo và dòng bản quyền, giúp tạo ấn tượng về thương hiệu cho người dùng.

### 3.1.5 Khóa học (course)

|  |  |
| --- | --- |

#### Hình 3.13: Wireframe course

**Ý tưởng phác thảo:**

− Phần đầu của CourseHub là một màn hình hiển thị 3 khóa học đang diễn ra

− Phần thân trang sẽ hiển thị các danh mục theo chủ đề như: design, development, ..Những mục này giúp người dùng dễ dàng tìm kiếm các khóa học mà họ mong muốn

− Phần cuối là hiển thị các khóa học mà trang web đề xuất (Cloud Computing, Development, Design, Data & AI,...). Cung cấp thông tin giúp người dùng đưa ra quyết định đăng ký khóa học.

### 3.1.6 Tìm kiếm (Search)

|  |  |
| --- | --- |

#### Hình 3.14: Wireframe Search

**Ý tưởng phác thảo:**

**Thanh Tìm kiếm và Bộ Lọc (Search and Filters)**

− Thanh Tìm kiếm: Có ô nhập liệu "Search your favourite course" và nút "Search". Rất trực quan.

− Bộ Lọc (Filters): tùy chọn: Subject (Chủ đề), Partner (Đối tác), Program (Chương trình), Language (Ngôn ngữ), Availability (Khả dụng), Learning Type (Hình thức học).

− Cho thấy khả năng mở rộng của nền tảng và giúp người dùng nhanh chóng thu hẹp kết quả, nâng cao trải nghiệm tìm kiếm.

**Kết quả tìm kiếm Khóa học (Course Results)**

− Thẻ thông tin chi tiết giúp người dùng đánh giá khóa học nhanh chóng mà không cần nhấp vào. Việc hiển thị giá và cấp độ ngay lập tức rất minh bạch.

**Phần Giới thiệu Nền tảng (Platform Introduction)**

− Phần này củng cố giá trị của CourseHub, rất tốt để thuyết phục người dùng đăng ký nếu họ vẫn còn phân vân sau khi xem danh sách khóa học.

### 3.1.7 Chi tiết khóa học

|  |  |
| --- | --- |

#### Hình 3.15: Wireframe detail course

**Ý tưởng phác thảo:**

Trang Chi tiết Khóa học này được tổ chức rất tốt, tập trung vào việc cung cấp đầy đủ thông tin để người dùng đưa ra quyết định mua/đăng ký. Việc sử dụng tab (Overview, Curriculum, Instructor, Reviews) là cách làm chuẩn mực và hiệu quả để quản lý lượng thông tin lớn.

**Khu vực Giới thiệu Chính**

− Hình ảnh Lớn: Có một không gian lớn cho hình ảnh khóa học. Là yếu tố quan trọng nhất để thu hút sự chú ý.

**Khu vực Thông tin Mua hàng (Sidebar - Vị trí Chiến lược)**

− Phần này được đặt ở vị trí nổi bật bên phải, là nơi người dùng nhìn vào để đưa ra quyết định cuối cùng.

− Định giá và Khuyến mãi: Hiển thị rõ ràng giá ưu đãi ($49.65) so với giá gốc ($99.99), nhấn mạnh mức giảm 50%.

− Thúc đẩy Khẩn cấp (Urgency): Dòng "11 hour left at this price" áp dụng nguyên tắc khan hiếm, khuyến khích người dùng mua ngay lập tức.

− Chia sẻ: Đính kèm các biểu tượng mạng xã hội để người dùng dễ dàng chia sẻ khóa học.

**Khu vực Chi tiết Khóa học (Main Content - Sử dụng Tabs)**

− Tabs: Overview (Tổng quan), Curriculum (Chương trình học), Instructor (Giảng viên), Reviews (Đánh giá)

.− Nội dung Tab: Reviews (Đánh giá)

* Tóm tắt Xếp hạng: Hiển thị "4 out of 5" sao, xếp hạng trung bình và breakdown (phân tích) các xếp hạng 5 sao đến 1 sao.
* Đánh giá Cụ thể: Hiển thị các nhận xét của người dùng với tên và thời gian (3 Month).

### 

### 3.1.8 Trang thanh toán (Checkout)

|  |
| --- |

#### Hình 3.16: Wireframe checkout

**Ý tưởng phác thảo:** Trang thanh toán này sử dụng bố cục chuẩn mực (Checkout Form bên trái, Order Summary bên phải) và giữ sự tối giản cần thiết.

### 3.1.9 Trang bài giảng

|  |
| --- |

#### Hình 3.17: Wireframe trang xem khóa học

**Ý tưởng phác thảo:**Thiết kế này tập trung vào sự tối giản, với hai khu vực chính: Khu vực Nội dung (Video/Bài giảng) và Khu vực Điều hướng/Chương trình học. Bố cục này là chuẩn mực cho các nền tảng học tập trực tuyến, giúp người dùng tập trung tối đa vào bài học.

### 3.1.10 Trang Blogs

|  |  |
| --- | --- |

#### Hình 3.18: Wireframe blog

**Ý tưởng phác thảo:**Trang Blog được thiết kế theo cấu trúc chuẩn mực cho các bài viết, tập trung vào khả năng đọc và khuyến khích khám phá nội dung liên quan. Bố cục sạch sẽ, ưu tiên nội dung chữ và hình ảnh.

− Trang bài viết Blog: của CourseHub được thiết kế với bố cục sạch sẽ và chuẩn mực, ưu tiên trải nghiệm đọc và khám phá nội dung. Phần Nội dung Chính được tối ưu hóa với một tiêu đề , tập trung vào đối tượng mục tiêu ("Why Swift UI Should Be On the Radar..."), và có không gian lớn cho hình ảnh hoặc video nổi bật, giúp thu hút người đọc ngay lập tức.

− Thông tin tác giả cùng với nút "Follow" và các thẻ (tags) phân loại nội dung làm tăng độ tin cậy mà còn hỗ trợ khả năng tìm kiếm nội dung liên quan.

− Phần Bài viết Blog Liên quan được đặt ở cuối trang đóng vai trò là công cụ giữ chân người dùng hiệu quả. Các bài viết đề xuất được trình bày dưới dạng thẻ (card) dễ quét, bao gồm tiêu đề và mô tả ngắn gọn.

### 3.1.11 Trang cá nhân (profile)

|  |
| --- |

#### Hình 3.19: Wireframe profile

**Ý tưởng phác thảo:** Trang Dashboard được thiết kế theo bố cục ba cột cổ điển, với Thanh điều hướng bên trái (Sidebar), Nội dung chính giữa và Hồ sơ/Tiến độ bên phải. Bố cục này rất chức năng, giúp người dùng dễ dàng truy cập các khu vực chính và theo dõi tiến trình cá nhân

**Thanh Điều hướng Bên trái (Sidebar Navigation)**

− thanh điều hướng bên trái được tổ chức rất rõ ràng thành hai nhóm chính là OVERVIEW và SETTINGS.

− Phần OVERVIEW cung cấp quyền truy cập nhanh chóng và trực quan đến các tính năng cốt lõi của nền tảng như Dashboard, Inbox, Lesson, Task và Group, giúp người dùng mới dễ dàng định hướng trải nghiệm học tập, giao tiếp và làm việc nhóm.

− SETTINGS chỉ bao gồm các mục quản lý tài khoản và Logout, đảm bảo tính an toàn và tiện lợi.

**Khu vực Nội dung Chính**

− Khu vực trung tâm là nơi ưu tiên các hành động quan trọng nhất của người dùng, bắt đầu bằng một Thanh Tìm kiếm nổi bật. Bên dưới là một Banner Khuyến khích với thông điệp và nút "Join Now", tận dụng không gian quý giá để thúc đẩy người dùng khám phá hoặc mua thêm khóa học.

− Phần quan trọng nhất là "Continue Watching" được thiết kế hiệu quả, hiển thị các thẻ khóa học đang học dở cùng với thông tin giảng viên, tập trung tối đa vào Tiến độ học tập

**Khu vực Hồ sơ và Tiến độ**

− Khu vực bên phải đóng vai trò cá nhân hóa, cung cấp cái nhìn tổng quan về thành tích và hồ sơ người dùng. Phần Thông tin Hồ sơ hiển thị tên, ảnh đại diện và một thông điệp tạo động lực, tạo cảm giác kết nối cá nhân.

− Điểm nổi bật là việc sử dụng biểu đồ cột trực quan để theo dõi tiến độ học tập, một phương pháp hiệu quả để tạo động lực cho người học.

## 3.2 Giao diện hoàn chỉnh

### 3.2.1 Màu sắc

Màu sắc là yếu tố quan trọng trong thiết kế giao diện người dùng, giúp tạo dựng nhận diện thương hiệu và cải thiện trải nghiệm người dùng. Chọn lựa màu sắc phù hợp không chỉ giúp giao diện trở nên bắt mắt mà còn tạo ra cảm giác thoải mái và dễ chịu khi sử dụng

|  |
| --- |

#### Hình 3.20: Màu sắc chủ đạo

Nhóm em quyết định sử dụng tông màu lạnh kết hợp với các màu sắc lạnh hơi trung tính làm màu sắc chủ đạo để thiết kế. Mã màu cụ thể mà nhóm sử dụng:

− #FFFFFF Trắng đây là mã màu cơ bản cho màu trắng tinh khiết. Trong thiết kế UI, màu trắng được sử dụng làm màu nền chính để tạo không gian sạch sẽ và làm nổi bật các yếu tố màu khác.

− #57A8AA: Một màu xanh lam-ngọc tươi sáng (gần xanh mòng két). Đây là một màu mát mẻ và dịu mắt, mang lại cảm giác thư thái, yên bình và gợi nhớ đến nước biển trong xanh hoặc spa. Nó có độ bão hòa vừa phải và độ sáng cân bằng, nên rất dễ sử dụng trong thiết kế giao diện (UI/UX) và thương hiệu.

− #9DCCFF Một màu xanh lam nhạt, dịu mắt. Màu này thường tạo cảm giác bình tĩnh, đáng tin cậy và thân thiện. Rất phù hợp làm màu nền hoặc màu cho các yếu tố thứ cấp

− #2F327D Một màu xanh chàm đậm, gần như xanh tím than. Đây là một màu chuyên nghiệp, sang trọng và đáng tin cậy, thường được dùng làm màu thương hiệu chính (Primary Brand Color) hoặc cho các tiêu đề quan trọng.

Ngoài ra, nhóm cũng kết hợp sử dụng thêm một số màu sắc khác như: màu đỏ #F13E3E, màu tím #702DFF, màu xanh #00FFF0, màu đen #000000… để tăng tính thẩm mỹ và đa dạng trong thiết kế.

### 3.2.2 Logo

|  |
| --- |

#### Hình 3.21: Logo website

**Ý tưởng thiết kế:** Logo CourseHub là sự kết hợp giữa biểu tượng hình học và tên thương hiệu tạo nên một hình ảnh hiện đại và năng động, phù hợp với một nền tảng công nghệ giáo dục

− Biểu tượng (Symbol): chính là một hình thoi kim cương (diamond).

− Ý nghĩa:

* Viên kim cương (Diamond): Thường tượng trưng cho sự giá trị cao, chất lượng, bền vững và sự quý hiếm. Điều này ám chỉ chất lượng cao của các khóa
* Mũi tên chỉ lên: Hình thoi xoay cũng có thể tạo cảm giác như một mũi tên chỉ lên, đại diện cho sự phát triển, tiến bộ và thành công của người học.

**Phân tích Tên Thương hiệu (Logotype)**

− Font chữ: Font chữ sử dụng là sans-serif (không chân), với độ dày vừa phải. Tên thương hiệu "CourseHub" sử dụng màu xám đậm (gần như đen).

− Ý nghĩa: Tên CourseHub mang ý nghĩa là "Trung tâm của mọi Khóa học". Nó định vị nền tảng là nguồn tài nguyên toàn diện, nơi người dùng có thể tìm thấy, học tập, quản lý và tương tác với mọi thứ họ cần để phát triển kỹ năng và kiến thức.

**Phân tích Màu sắc (Color Palette)**

− Màu chính của biểu tượng là màu xanh lam-lục tươi sáng: màu này là một màu lạnh và hiện đại, thường liên kết với công nghệ, đổi mới, sự tươi mới và sự rõ ràng.

− Trong tâm lý học màu sắc, nó gợi lên sự bình tĩnh và logic, rất phù hợp với môi trường học tập.Nó đóng vai trò là màu nhấn chính, tạo sự tương phản nổi bật với màu chữ xám đậm.

### 3.2.3 Trang đăng nhập (login)

|  |
| --- |

#### Hình 3.22: Giao diện đăng nhập

**Ý tưởng giao diện:** Giao diện đăng nhập của CourseHub thể hiện một thiết kế hiện đại, thân thiện và chuyên nghiệp, rất phù hợp với một nền tảng giáo dục. Bố cục được chia làm hai phần rõ rệt:

− Bên trái là hình ảnh truyền cảm hứng về một lớp học sôi nổi với học sinh hăng hái giơ tay, ngay lập tức thiết lập bối cảnh học tập tích cực.

− Bên phải là biểu mẫu đăng nhập sử dụng tông màu xanh ngọc/xanh lam nhạt, tạo cảm giác dễ chịu và tin cậy.

### 3.2.4 Trang đăng ký ( Register)

|  |
| --- |

#### Hình 3.23 :Giao diện đăng ký

**Ý tưởng giao diện:** Tương tự với Trang đăng nhập, Trang đăng ký được thiết kế giao diện tối giản giúp người dùng thoải mái và tập trung hoàn thành quá trình đăng ký một cách nhanh nhất.

### 3.2.5 Trang chủ

|  |  |
| --- | --- |

#### Hình 3.24: Giao diện trang chủ

**Ý tưởng giao diện:** Giao diện trang chủ của CourseHub thể hiện một thiết kế rất hiện đại, năng động và giàu thông tin, được tổ chức theo chiều dọc một cách hợp lý.

− Phần đầu (hero section) rất thu hút với hình ảnh giáo viên chuyên nghiệp và thông điệp "Học tập Online giờ đây dễ dàng hơn nhiều", làm rõ ngay lập tức giá trị cốt lõi của nền tảng.

− Các phần tiếp theo giới thiệu về số liệu ấn tượng (15K+ học viên, 75% thành công), làm tăng độ tin cậy, cùng với việc trình bày các tính năng nổi bật, bằng các biểu tượng và hình ảnh trực quan.

− Thiết kế này thành công trong việc dẫn dắt người dùng tìm hiểu về lợi ích và tính năng của CourseHub, mang lại trải nghiệm duyệt web chuyên nghiệp và rõ ràng.

### 3.2.6 Chân trang (Footer)

|  |
| --- |

#### Hình 3.25: giao diện Footer

**Ý tưởng giao diện:** Hình ảnh này cho thấy phần chân trang (footer) của giao diện CourseHub, được thiết kế theo phong cách tối giản và trang nhã với tông màu nền xanh tím than đậm (dark navy), tạo cảm giác chuyên nghiệp và cao cấp.

− Phần trung tâm nổi bật với lời kêu gọi hành động "Subscribe to get our Newsletter", cùng với trường nhập liệu email và nút "Subscribe" màu xanh ngọc đồng nhất với các phần giao diện trước, duy trì sự nhất quán thương hiệu.

− Phía trên là logo CourseHub và dòng chữ "Virtual Class for Zoom", làm rõ hơn về chức năng nền tảng.

− Cuối cùng, chân trang bao gồm các liên kết quan trọng như Careers, Privacy Policy, Terms & Conditions, cùng với thông tin bản quyền, đảm bảo đầy đủ các yếu tố về pháp lý và độ tin cậy.

− Tổng thể, footer này sạch sẽ, dễ đọc và hoàn thành tốt vai trò là nơi chứa các liên kết điều hướng phụ và thông tin liên hệ.

### 

### 3.2.7 Trang khóa học(Course)

|  |  |
| --- | --- |

#### Hình 3.26: giao diện khóa học

**Ý tưởng giao diện:** Giao diện trang học viên (Dashboard) của CourseHub thể hiện sự chú trọng vào người dùng với thiết kế sạch sẽ, trực quan và cá nhân hóa.

− Phần trên cùng nổi bật với lời chào mừng "Welcome back, ready for your next lesson?" và hiển thị ngay lập tức các Khóa học đang theo dõi dưới dạng thẻ (cards) lớn, giúp học viên dễ dàng tiếp tục học.

− Tổng thể, giao diện này tối ưu hóa trải nghiệm học tập, vừa dễ dàng theo dõi tiến độ cá nhân, vừa khuyến khích khám phá nội dung mới.

### 

### 3.2.8 Trang tìm kiếm

|  |  |
| --- | --- |

#### Hình 3.27: giao diện Search

**Ý tưởng giao diện:**  Giao diện trang liệt kê và tìm kiếm khóa học của CourseHub được thiết kế một cách rất hiệu quả và thân thiện với người dùng.

− Phần đầu trang nổi bật với thanh tìm kiếm và bộ lọc đa dạng, cho phép người dùng dễ dàng thu hẹp kết quả theo các tiêu chí như Subject (Môn học), Program (Chương trình), Language (Ngôn ngữ), và Availability (Tình trạng khả dụng).

− Điều này tạo ra một trải nghiệm tìm kiếm có tổ chức và chính xác. Các khóa học được trình bày dưới dạng thẻ (card) trực quan, mỗi thẻ có hình ảnh hấp dẫn, tiêu đề, tóm tắt và thông tin giảng viên, giúp người học nhanh chóng đánh giá khóa học.

− Thiết kế này ưu tiên khả năng điều hướng và trình bày thông tin rõ ràng, giúp người dùng dễ dàng tìm thấy khóa học phù hợp với nhu cầu của mình.

### 3.2.9 Chi tiết khóa học

|  |  |
| --- | --- |

#### Hình 3.28: giao diện chi tiết khóa học

**Ý tưởng giao diện:** Giao diện trang chi tiết khóa học của CourseHub được thiết kế rất chi tiết, tập trung và thuyết phục, giúp người dùng có đủ thông tin để đưa ra quyết định mua khóa học.

− Phần đầu trang nổi bật với hình ảnh hấp dẫn của khóa học và thông tin giá cả rõ ràng ($49.99, có kèm ưu đãi 50% off), kèm nút "Buy Now" nổi bật. Việc trình bày các tab Overview, Curriculum, Instructor giúp người dùng dễ dàng tìm hiểu nội dung.

− Đặc biệt, phần Đánh giá (Review) được hiển thị trực quan với biểu đồ 5 sao và các nhận xét chân thực, làm tăng tính minh bạch và độ tin cậy của khóa học.

− Ngoài ra, việc hiển thị các bài viết liên quan (Marketing Articles) và đề xuất nội dung khác giúp giữ chân người dùng. Tổng thể, thiết kế này rất hiệu quả trong việc chuyển đổi (conversion-focused) và cung cấp trải nghiệm toàn diện.

### 

### 3.2.10 Thanh toán (Check out)

|  |
| --- |

#### Hình 3.29: giao diện thanh toán

**Ý tưởng giao diện:** Giao diện thanh toán của CourseHub được thiết kế rất rõ ràng, an toàn và hiệu quả, tạo sự tin cậy cho người dùng khi thực hiện giao dịch.

− Bố cục được chia thành hai cột chính: bên trái là biểu mẫu Checkout với các trường nhập liệu thẻ tín dụng được sắp xếp gọn gàng. Việc hiển thị các logo của những nhà cung cấp thẻ lớn như VISA, Mastercard, American Express và PayPal ngay từ đầu giúp xác nhận tính bảo mật và đa dạng hóa phương thức thanh toán.

− Cột bên phải là Summary (Tóm tắt), nơi hiển thị chi tiết các khóa học đã chọn, giá cả, và các khoản giảm giá/thuế, giúp người dùng dễ dàng kiểm tra tổng số tiền trước khi thanh toán.

− Giao diện này ưu tiên sự minh bạch và dễ sử dụng, hoàn thành tốt vai trò là bước cuối cùng trong hành trình mua khóa học.

### 3.2.11 Trang bài giảng

|  |
| --- |

#### Hình 3.30: giao diện trang xem khóa học

**Ý tưởng giao diện:**Giao diện học tập của CourseHub được thiết kế tối ưu, chuyên nghiệp và hiệu quả, đặc biệt phù hợp cho các khóa học kỹ thuật hoặc lập trình. Bố cục được phân chia rõ ràng:

− Phần Chính (Trái): Chiếm ưu thế là khu vực bài giảng, với một trình phát video lớn và ấn tượng.

− Phần Phụ (Phải): Danh sách "Course Contents" (Nội dung Khóa học) được bố trí gọn gàng, hiển thị rõ tiến độ (1/21 Completed). Nội dung được chia thành các module/chủ đề cụ thể, với thời lượng và số bài học đi kèm, giúp học viên dễ dàng theo dõi và điều hướng giữa các bài học.

− Giao diện này rất tập trung, loại bỏ sự phân tâm, và cung cấp một trải nghiệm liền mạch việc tiếp thu kiến thức (video)

### 3.2.12 Trang Blogs

|  |  |
| --- | --- |

#### Hình 3.31: giao diện blog

**Ý tưởng giao diện:** Giao diện trang blog chi tiết của CourseHub được thiết kế sạch sẽ, tập trung vào nội dung.

− Phần đầu bài viết nổi bật với hình ảnh lớn và hấp dẫn của một buổi làm việc nhóm, tạo bối cảnh trực quan cho bài viết. Tiêu đề "Why Swift UI Should Be On the Radar of Every Mobile Developer" rõ ràng và thu hút người đọc quan tâm đến công nghệ.

− Phần nội dung bài viết được trình bày với font chữ dễ đọc và bố cục thoáng, không gây mỏi mắt. Bên cạnh đó, việc hiển thị các bài viết liên quan (Related Blog) ở cột bên phải giúp giữ chân người dùng và khuyến khích họ khám phá thêm nội dung trên nền tảng.

− Giao diện này thành công trong việc tạo ra một trải nghiệm đọc thoải mái, liền mạch và có tính điều hướng cao.

### 3.2.13 Trang cá nhân (profile)

|  |
| --- |

#### Hình 3.32: giao diện profile

**Ý tưởng giao diện:**

− Giao diện Bảng điều khiển (Dashboard) của CourseHub được thiết kế rất hiện đại, năng động và tổ chức tốt, tạo cảm giác chuyên nghiệp cho người học.

− Bố cục sử dụng thanh điều hướng dọc (sidebar) cố định bên trái, giúp người dùng dễ dàng truy cập các mục quan trọng như Dashboard, Inbox, Lesson, Task và Group.

− Khu vực trung tâm nổi bật với một banner lớn hấp dẫn để quảng bá khóa học, thu hút sự chú ý ngay lập tức. Bên cạnh đó, tính năng "Continue Watching" hiển thị rõ ràng các khóa học đang dang dở, khuyến khích học viên duy trì thói quen học tập.

− Đặc biệt, cột "Your Profile" bên phải có biểu đồ tiến độ trực quan và ảnh đại diện cá nhân, giúp người học theo dõi hành trình và thành tích của mình.

− Tổng thể, đây là một thiết kế trực quan, dễ sử dụng và tập trung vào trải nghiệm.

# Chương IV: ĐÁNH GIÁ VÀ TỔNG KẾT

## 4.1. Đánh giá Kết quả Thiết kế

− Thành công ban đầu: Giao diện được thiết kế nhìn chung đáp ứng tốt các mục tiêu về thẩm mỹ và chức năng cơ bản.

− Điểm mạnh (Đối chiếu với yêu cầu):

* Khả dụng (Usability): Thiết kế đơn giản, dễ sử dụng, có điều hướng trực quan và tối ưu hóa tác vụ.
* Khả năng tiếp cận (Accessibility): Chú trọng văn bản thay thế (alt text) và độ tương phản màu sắc.
* Tính nhất quán (Consistency): Ngôn ngữ thiết kế đồng nhất (màu sắc, biểu tượng) tạo cảm giác tin cậy.

− Hạn chế (Từ kiểm thử): Người dùng đánh giá cao thẩm mỹ nhưng vẫn gặp khó khăn khi tìm kiếm tính năng phụ và điền biểu mẫu, dẫn đến tăng tỷ lệ lỗi và thời gian hoàn thành tác vụ.

## 4.2. Tổng kết và Kết luận

− Thành tựu và Hạn chế Chính

| **Mục tiêu Dự án** | **Kết quả Đạt được** | **Mức độ Thành công** |
| --- | --- | --- |
| Giao diện trực quan, thân thiện | Thiết kế thẩm mỹ, dễ nhìn, phù hợp người dùng. | Đạt được |
| Tối ưu hóa trải nghiệm người dùng | Tỷ lệ hoàn thành tác vụ cao, tối ưu hóa quá trình chuyển đổi. | Cần cải thiện |
| Nội dung trung thực và có ích | Nội dung được sắp xếp logic, cung cấp đủ thông tin. | Đạt được |

− Hạn chế về Sản phẩm: Vẫn còn hình ảnh chưa tối ưu, một số bố cục rối mắt và hệ thống điều hướng phức tạp ở các trang nhiều thông tin.

− Hạn chế về Quy trình: Dự án thiếu hụt nhân sự có kinh nghiệm và chịu áp lực thời gian/chi phí. Điều này dẫn đến việc bỏ qua các giai đoạn quan trọng như thiết kế userflows, interactive components chi tiết và thử nghiệm lặp lại.

− Bài học Kinh nghiệm

* Tầm quan trọng của Nghiên cứu: Cần nghiên cứu người dùng sâu sắc và liên tục để tạo ra sản phẩm có giá trị thực tiễn.
* Quản lý Quy trình: Việc bỏ qua các bước quan trọng do thiếu nhân sự hoặc áp lực thời gian sẽ gây ra lỗi thiết kế phức tạp ở sản phẩm cuối.
* Sự kết hợp UI/UX: Thiết kế UI (thẩm mỹ) phải phục vụ mục tiêu UX (trải nghiệm), giải quyết vấn đề thực tế của người dùng, không chỉ dừng lại ở giao diện đẹp.

## 4.3. Kiến nghị và Hướng Phát triển

− Đề xuất Cải tiến Thiết kế Hiện tại

* Cải thiện Khả năng Tương tác: Nâng cấp hệ thống điều hướng hoặc thêm tính năng tìm kiếm nâng cao để giúp người dùng dễ dàng tìm thông tin hơn.
* Hoàn thiện Biểu mẫu: Đơn giản hóa quy trình điền biểu mẫu để giảm tỷ lệ lỗi và bỏ cuộc.

− Hướng Nghiên cứu và Phát triển Tương lai

* Nghiên cứu Dài hạn: Thực hiện các nghiên cứu theo dõi hành vi người dùng (longitudinal study) để đánh giá hiệu quả sản phẩm sau khi ra mắt chính thức.
* Tích hợp Công nghệ mới: Nghiên cứu ứng dụng Chatbot AI để hỗ trợ tức thì hoặc khám phá công nghệ AR/VR trong tương tác.
* Phát triển Mẫu Thiết kế mới: Thử nghiệm các mẫu giao diện mới như Giao diện điều khiển bằng giọng nói.

# TÀI LIỆU THAM KHẢO

[1] Hamm, M. J. (2014). Wireframing Essentials. Packt Publishing.

[2] Angeles, M., Barnard, L., & Carlson, B. (2022). Wireframing for Everyone. A Book Apart.

[3] Krug, S. (2014). Don’t Make Me Think, Revisited: A Common Sense Approach to Web Usability (3rd ed.). New Riders.

[4] Norman, D. A. (2013). The Design of Everyday Things (Revised and expanded edition). Basic Books.

[5] Weinschenk, S. (2011). 100 Things Every Designer Needs to Know About People. New Riders.

[6] Garrett, J. J. (2011). The Elements of User Experience: User-Centered Design for the Web and Beyond (2nd ed.). New Riders.

# BẢNG PHÂN CÔNG CÔNG VIỆC

| Tên thành viên | Công việc |
| --- | --- |
| Lê Anh Đức | Làm báo cáo (docs), phác thảo giao diện (wireframes), Hoàn thiện giao diện (guidelines) |
| Nguyễn Đức Hải | Làm Slide, phác thảo giao diện(wireframes), hoàn thiện giao diện (mockups), thuyết trình |
| Trần Quốc Đạt | Làm báo cáo (docs), hoàn thiện giao diện (mockups), thuyết trình |