# TÌM HIỂU ui-UX

## Khái niệm

### UI (User Interface) – Giao diện người dùng

UI (User Interface) – giao diện người dùng là giao diện giữa người dùng với sản phẩm, ứng dụng hay website. Đơn giản hơn UI chính là cách người dùng nhìn thấy thiết kế của chương trình trên desktop, laptop, máy tính cầm tay (table) hay smartphone.

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 là công cụ bổ trợ. Đây là lời giải thích tốt nhất cho lý do tại sao UI và UX thường xuyên sử dụng thay thế cho nhau hoặc kết hợp làm một.

### UX (User Experience) – Trải nghiệm người dùng

Từ User Experience (UX) xuất hiện lần đầu tiên trong cuốn sách nổi tiếng “The Design of Everyday Things” của Don Norman. UX (User experience) – trải nghiệm người dùng là trải nghiệm của người dùng đối với một dịch vụ hay một sản phẩm. Thiết kế trải nghiệm người dùng nhấn mạnh quá trình nâng cao sự hài lòng và lòng trung thành của khách hàng thông qua việc tạo ra một sản phẩm dể dàng sử dụng, nâng cao tính tiện dụng trong sự tương tác giữa người dùng và các sản phẩm. Đồng thời UX cũng là cách mà một người dùng cảm nhận khi họ tương tác với một sản phẩm như một website, một ứng dụng hoặc một sản phẩm phần mềm, sản phẩm đó có đáp ứng được mục đích mong muốn của người dùng hay không. Những trải nghiệm này bị chi phối bởi nhiều yếu tố và cũng không có một thước đo chuẫn mực cụ thể.

Là trải nghiệm của người sử dụng đối với sản phẩm (có thể là một trang web, một ứng dụng web hoặc phần mềm máy tính) hay dịch vụ. Thiết kế trải nghiệm người dùng là quá trình nâng cao sự hài lòng của khách hàng thông qua việc tạo ra 1 sản phấm dể sử dụng, hiệu quả, tính tiện dụng cao trong tương tác giửa người và sản phẩm.

Ví dụ. sản phẩm là chiếc thìa. Có thể có nhiều loại thiết kế về chiếc thìa. Thìa cà phê. Thìa soup, thìa inox……. Hình dáng thiết kế lên chiếc thìa có thể gọi là UI. Đánh giá bằng mắt. Sử dụng chiếc thìa, cảm nhận về sự hiệu quả của chiếc thìa là UX. Sử dụng thìa cafe để uống cà phê. Và sử dụng thìa soup để uống cà phê….

## Sự khác nhau

UI là công cụ xữ lý mạnh nhất trong việc sắp xếp các yếu tố của UX. Vì giao diện là xúc tác hiện hửu đánh giá người dùng nhanh nhất. UX là quyết định mọi sự thành công của sản phẩm. 2 cái có vai trò quan trọng như nhau. Vì không ai thích 1 trang web nhìn đẹp nhưng sử dụng khó khăn và chẳng hiệu quả, và cũng chẳng ai thích 1 sản phẩm xấu xí kinh khủng từ cái nhìn đầu tiên….

## Những trường hợp sẽ được hưởng lợi từ Thiết kế UX?

* Những hệ thống phức tạp:

Các trang web đa tính năng, ứng dụng Web giàu tính tương tác và các trang web thương mại điện tử được hưởng lợi rất nhiều từ thiết kế UX.

Hệ thống với đòi hỏi vô số các yêu cầu với người sử dụng, cần phải đánh giá được, dễ chịu và hiệu quả. Nhà thiết kế có nguy cơ thiệt hại lớn về doanh thu khi bỏ qua trải nghiệm người dùng.

* Các dự án khởi nghiệp, các dự án vừa và nhỏ:

Các doanh nghiệp nhỏ và vừa cần phải giữ chi phí thấp cho việc phát triển nền tảng khách hàng và ưu tiên phát triển sản phẩm để tiết kiệm ngân sách. Trong những tình huống này cần tập trung nhiều hơn vào quá trình xây dựng và ít hơn vào nghiên cứu, lập kế hoạch và phân tích. ( Dự án với ngân sách nhỏ sẽ được thúc đẩy bởi sự ra mắt của sản phẩm. Điều đó không có nghĩa là các dự án này không muốn hưởng lợi từ một UX tốt, họ muốn rất nhiều là đằng khác - nhưng trong thực tế, các công ty vừa và nhỏ thường không thấy cần phải đầu tư nguồn lực vào những thứ không cần thiết cho sự ra mắt của các trang web.)

Source: <http://marketingbox.vn/UX-la-gi.html>)

## Những lưu ý khi thiết kế UI/UX:

### UI

Các công việc ta thường quan tâm để tạo một UI tốt thường là:

* 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.màu sắc là một yếu tố quan trọng, màu sắc phải phụ thuộc vào tính chất của phần mềm mà ta làm. Ví dụ như khi bạn làm một ứng dụng về ăn uống thì ta thường chọn màu đỏ - vì màu đỏ tượng trưng cho vị "mặn", sự mặn mà, thu hút, tạo cảm giác thèm ăn.
* Hình dạng: quyết định hình dạng nào để sản phẩm thu hút, thân thiện cũng là điều quan trọng. Ví dụ như khi bạn tạo một button, nếu bạn để button ở dạng hình chữ nhật, góc cạnh thì sẽ làm giảm sự thân thiện của giao diện đi vì "góc cạnh" tạo cho người dùng cảm giác nguy hiểm, thế nên ta nên bo tròn góc của nó.
* Kích thước: độ to nhỏ của các item trong giao diện, chúng ta cần phải biết cái nào quan trọng, cần thiết để biết điều chỉnh kích thước cho phù hợp
* Khoảng cách: đây là một yếu tố hàng đầu, cần được quan tâm khi làm UI, một giao diện có đẹp, có dễ nhìn hay không phụ thuộc vào việc ta canh khoảng cách giữa các item với nhau, mọi thứ phải đều thì giao diện mới đẹp
* Font chữ: Nghệ thuật sắp chữ có thể khiến bạn thành công hoặc thất bại trong việc thiết kế giao diện người dùng. Dù nó có vẻ như là một dòng chữ, nhưng nó cần phải hấp dẫn thị giác. Ví dụ, website của tạp trí Fortune 500 sẽ trông tệ thế nào khi toàn bộ font chữ đều là ComicSans? Tùy vào tính chất của ứng dụng ta sẽ chọn font chữ sao cho phù hợp, nhưng thông thường ta nên chọn những phông nào dễ nhìn, dù scale lại ở kích thường nào thì người dùng đều có thể đọc được.
* Đồ họa: Thiết kế đồ họa đẹp là cả một nghệ thuật. Đó là về truyền đạt những thông điệp bạn muốn chỉ trong một bức tranh. Một lần nữa, cũng giống như tất cả các yếu tố khác của thiết kế giao diện, thiết kế đồ họa cần phải được quan tâm để mà thu hút đối tượng 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, dòng thông tin tự do và các biểu tượng được đặt ở vị trí phù hợp cho tầm nhìn tốt hơn.

### UX

Tuy khái niệm về trải nghiệm người dùng đã luôn luôn tồn tại ở rất nhiều nơi, khi UX và UX Design trở thành một lĩnh vực chính thức trong công nghệ thông tin, cụm từ này dùng để chỉ một quá trình và cách tư duy để nghiên cứu và phát triển sản phẩm.

Quá trình này bao gồm những bước lớn:

* Nghiên cứu để hiểu được người dùng
* Đưa ra ý tưởng và giải pháp có thể thương mại hoá để giải quyết vấn đề của người dùng
* Thiết kế giải pháp này
* Đưa giải pháp này vào thực tế rồi quan sát đo lường độ hiệu quả
* Cải thiện sản phẩm dựa trên sự quan sát và đo lường đó
  + Cách bố trí các item: ta phải biết bố trí cho tốt để thể hiện độ ưu tiên, sự hài hòa trong giao diện. Ví dụ như khi chúng ta tạo một văn bản, đến cuối cùng sẽ có nut Save và Don't Save, vậy ta nên để nút Save ở bên phải, và nút còn lại ở bên trái, nó sẽ tạo sự thuận tiện cho người dùng nhất, và họ sẽ khó bị lầm lẫn khi thao tác.
  + Flow của chương trình: có những cái đặc trưng thì chúng ta không thể thay đổi được, nhưng những hoạt động nào phổ biến thì chúng ta nên giữ flow đó để người dùng khỏi bở ngỡ khi sử dụng phần mềm của chúng ta. Flow của chương trình nên càng đơn giản càng tốt, hạn chế lòng vòng, gây khó chịu cho người sử dụng. Tất cả những ý trên chỉ là nguyên tắc chung, việc thiết kế UI/UX còn phụ thuộc vào nền văn hóa, cách suy nghĩ của người sử dụng. Một ví dụ tiêu biểu và đặc trưng, đó là trong thiết kế của Nhật, họ thường sẽ nhét tất cả những gì có thể vào giao diện, và thường nó sẽ toàn là chữ, nếu một người ở quốc gia nào có nhìn vào, có thể sẽ bị choáng với nó.

Tất cả đều do quan niệm, với Nhật, do văn hóa, cuộc sống ở đây, đất đai chật hẹp nên nó đã hằn sâu trong tư tưởng là càng tiết kiệm diện tích càng tốt. Vì vậy để làm UI/UX tốt, bạn nên có vốn kiến thức sâu rộng về cái mình làm, cách cảm nhận của bạn và mọi người về nó bằng mọi giác quan.

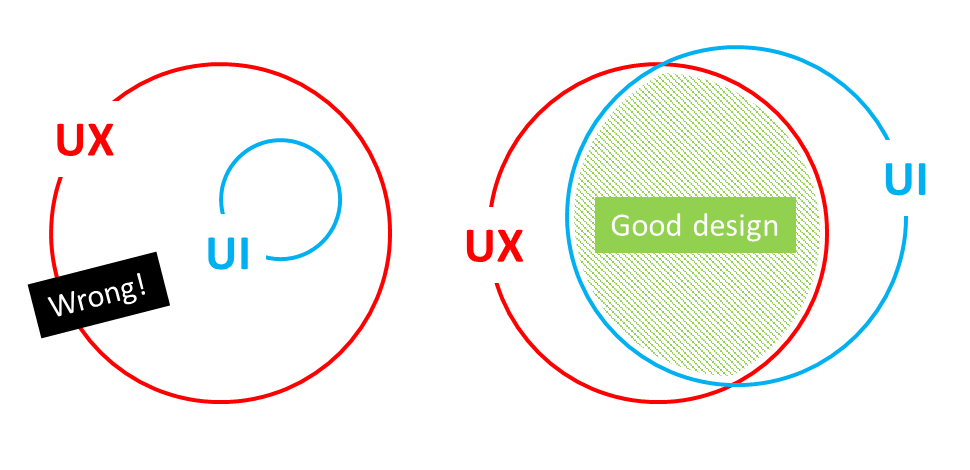
## Vai trò của UX

* Thiết kế tập trung vào người dùng hơn là thiết kế những gì ta nghĩ là tốt.
* Những hệ thống cần thiết sử dụng UX
* Những hệ thống phức tạp, nhất là các web về thương mại điện tử.
* Những dự án trường kì, có đủ thời gian và nguồn lực cũng như dữ liệu để thiết kế UX, rút ngắn thời gian và chi phí cho giai đoạn kiểm nghiệm thị trường.
* Các dự án Startup. Điều này đang được các nhà đánh giá tranh luận về khả năng thực thi UX của các Startup. Bởi chi phí cho UX là không nhỏ.
* Những điều cần lưu ý về UX
  + UX thiết kế không làm vừa lòng tất cả.
  + Không thể đánh giá trực tiếp với các số liệu thông thường.
  + Quá trình xây dựng trang web truyền thống, đặc biệt là ở các công ty nhỏ và dự án khởi nghiệp, những nơi có nguồn lực chưa mạnh như mong muốn, chỉ có một nhà thiết kế web và phát triển Web. Các nhà thiết kế web có thể là một trong những người phát triển trải nghiệm người dùng, cùng với các nhiệm vụ khác như thiết kế wireframe và các mẫu thử nghiệm chức năng, trong khi các nhà phát triển thiết lập sản phẩm web giống những gì người thiết kế đã tạo ra. Một chuyên gia UX chỉ làm phức tạp quá trình này
  + Gia tăng thêm chi phí.
  + Không thể đo lường trực tiếp kết quả bởi vì UX giao tiếp với cảm xúc người dùng.
* Nhiệm vụ của UX?
  + Đánh giá hệ thống hiện tại: Nếu một hệ thống đã có sẵn, một chuyên gia UX sẽ đánh giá một cách tổng thể tình trạng hiện thời của nó. Họ sẽ báo cáo các vấn đề và đề nghị các bản sửa lỗi dựa trên phân tích dữ liệu nghiên cứu.
  + Thử nghiệm A/B Một chuyên gia UX có thể đưa ra một nghiên cứu so sánh hiệu quả và chất lượng trải nghiệm của các giao diện người dùng khác nhau. Điều này được thực hiện bằng cách nêu một giả thuyết (ví dụ: "Một nút bấm màu xanh lá cây hấp dẫn hơn so với một nút bấm màu đỏ."), đề xuất hoặc tạo ra nhiều phiên bản thiết kế, xác định những yếu tố tạo ra một "trải nghiệm tốt hơn" (ví dụ như "nút màu xanh lá cây là tốt hơn bởi vì người dùng nhấp vào nó nhiều hơn ") và sau đó tiến hành các kiểm tra.
  + Khảo sát ý kiến người dùng Một nhà thiết kế UX có thể phỏng vấn những gười sử dụng hiện tại và tiềm năng của hệ thống để có được cái nhìn sâu sắc về những điều sẽ tạo ra thiết kế hiệu quả nhất. Bởi vì kinh nghiệm của người sử dụng là chủ quan, cách tốt nhất để có được thông tin trực tiếp là các nghiên cứu và tương tác với người sử dụng.
  + Bố cục (WireFrame) và Thử nghiệm (Prototype) Dựa trên những phát hiện, các chuyên gia UX có thể phát triển các bố cục hay các cách trình bày khác nhau và có thể cả các thử nghiệm với độ tin cậy cao.
  + Tiến trình người sử dụng (User Flows) Thiết kế cách người dùng nên di chuyển qua một hệ thống là một nhiệm vụ phổ biến khác.
  + Thiết kế các mô hình (Pattern) Các mô hình tạo ra tính nhất quán và là một cách tìm ra các "công cụ" hiệu quả nhất cho công việc. Đối với các mô hình thiết kế giao diện người dùng, việc lựa chọn các yếu tố giao diện người dùng (như module tabs, breadcrumbs, slideshows) cho các tiến trình nhất định cần dựa trên tính hiệu quả của chúng. Điều này thường dẫn tới trải nghiệm tốt hơn và quen thuộc hơn. Nhà thiết kế UX không chỉ đề xuất các mẫu thiết kế từng được sử dụng trên các trang web khác, mà còn phát triển các mẫu tùy chỉnh đặc thù cho các dự án hiện tại.
  + Hồ sơ người dùng và Personas (Giả lập tính cách người dùng) Hiểu được đối tượng của bạn chính là bước đầu tiên trong thiết kế UX và cho phép bạn phát triển những trải nghiệm phản ánh được tiếng nói và cảm xúc của người dùng. Personas có thể được phát triển bằng cách sử dụng dữ liệu trang web
  + Kiểm kê nội dung Nói nôm na, việc kiểm kê nội dung là một danh sách các trang con được xây dựng trên một trang web. Làm một bảng kiểm kê nội dung là một bước trong việc đề xuất những thay đổi trong kiến trúc thông tin nhằm nâng cao trải nghiệm người dùng (ví dụ như tiến trình người sử dụng, khả năng khám phá và tính hiệu quả).
  + Định hướng phong cách nội dung Tính nhất quán rất quan trọng để tạo nên một trải nghiệm người dùng đáng nhớ thông qua thương hiệu của bạn. Định hướng phong cách nội dung cung cấp cho người viết nội dung và nhà thiết kế một khuôn mẫu làm việc khi tạo nội dung và phát triển một thiết kế, và định hướng này cũng đảm bảo rằng các yếu tố thương hiệu và thiết kế đúng với mục tiêu của chủ sở hữu.

### UI, UX: cái nào quan trọng hơn?

Trong thực tế, khá khó khăn để phân biệt hai khái niệm UI và UX vì chúng có mối liên quan mật thiết với nhau. Đã có nhiều cuộc tranh luận rằng UX quan trọng hơn UI và ngược lại. Song, nếu bạn đã đọc những phần ở trên bạn có thể dễ dàng nhận ra cả hai đều mang một mục đích chung đó là tạo sự thoải mái cho người dùng và theo tôi cả hai đều có vai trò quan trọng ngang nhau.

Một sản phẩm với thiết kế bắt mắt, màu sắc đẹp thu hút người nhìn nhưng lại quá khó để sử dụng, hoặc một sản phẩm dể sử dụng và rất có ích nhưng nó khoác trên mình một vẻ ngoài khủng khiếp; rõ ràng chúng ta chẳng ai muốn dùng những sản phẩm như thế.



“Trải nghiệm người dùng (UX) và giao diện người dùng (UI) là một số thuật ngữ gây bối rối và dễ bị lầm lẩn nhất trong lĩnh vực của chúng tôi. Một giao diện người dùng mà bỏ qua các vấn đề về trải nghiệm người dùng cũng giống như một họa sĩ sơn bừa bãi vào mặt vải/giấy một cách không chủ đích; trong khi UX không có UI thì chỉ giống như 1 khung tranh mà không hề có vải hay giấy trên đó. Một trải nghiệm sản phẩm tuyệt vời được thực hiện bắt đầu từ UX tiếp theo sau đó là UI. Cả hai đều cần thiết cho sự thành công của sản phẩm. ” - Rahul Varshney, Co-creator of Foster.fm - UX và UI, cả hai thành phần đều có vai trò quan trọng trong việc thành công của sản phẩm.