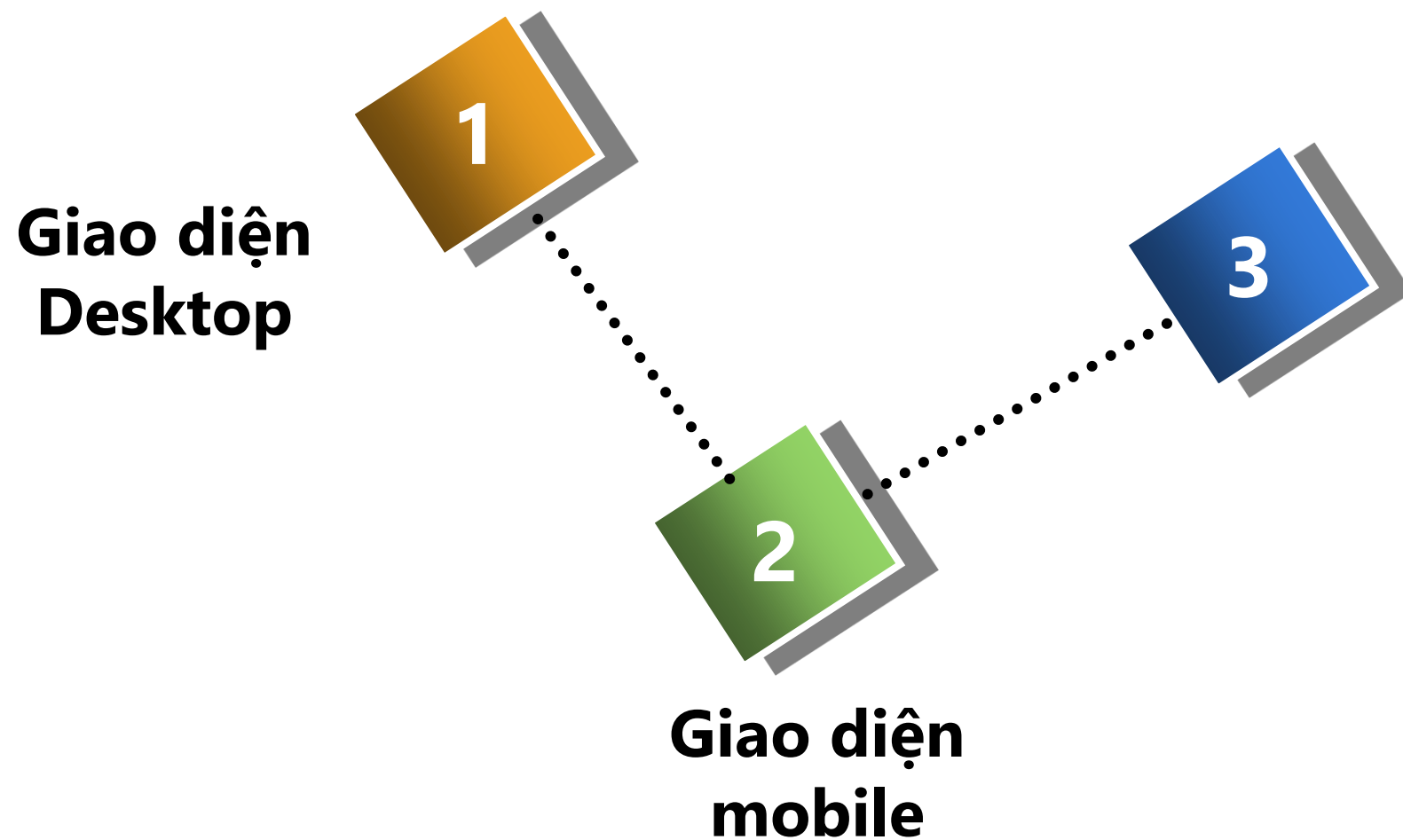


THIẾT KẾ TRANG WEB

THIỆT BỊ KHÁC NHAU



MỤC TIÊU BÀI HỌC



NỘI DUNG BÀI HỌC



- ❑ Thiết kế giao diện trên desktop
- ❑ Giao diện app mobile



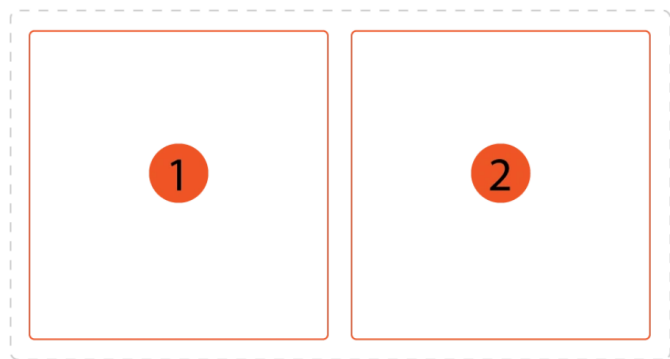
QUY TẮC THIẾT KẾ GIAO DIỆN DESKTOP

QUY TẮC 1: Đánh giá đối tượng mục tiêu

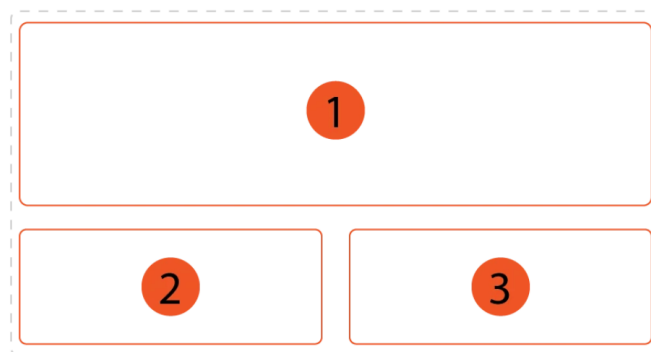
- ❑ Việc đánh giá lưu lượng người dùng, thiết bị truy cập, nguồn truy cập sẽ xác định rõ thiết kế để đáp ứng tốt nhất với loại thiết bị nào.
- ❑ Sử dụng công nghệ Responsive thì việc phân tích đánh giá vẫn là cần thiết. Mỗi thiết bị sẽ có kích thước màn hình khác nhau, các hãng khác nhau sử dụng trình duyệt hiển thị khác nhau.

QUY TẮC 2: Bố cục của từng loại giao diện rất quan trọng

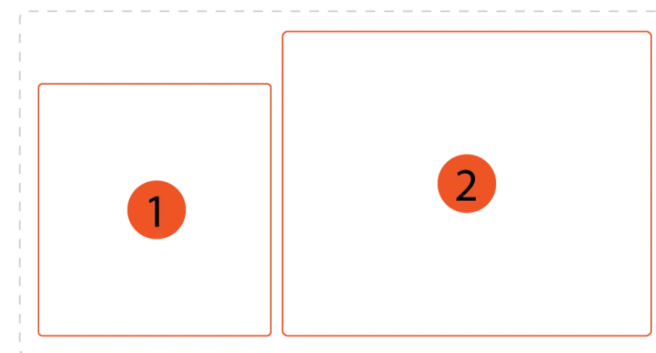
- ❑ Lĩnh vực thương mại điện tử: nếu bố cục không phù hợp, thông điệp và sản phẩm, dịch vụ của bạn sẽ không được truyền tải đến khách hàng một cách hiệu quả.



Bố cục chia đôi màn hình

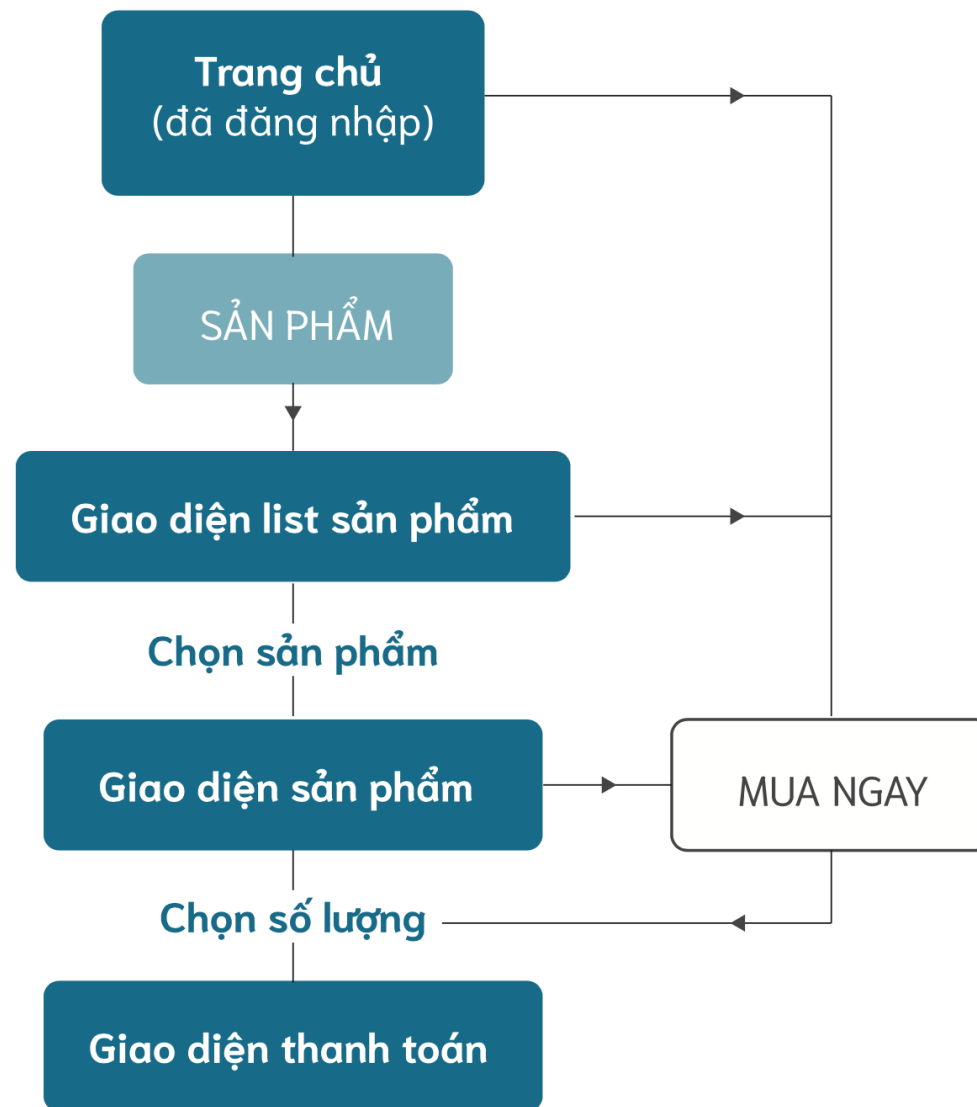


Bố cục hình hộp



Bố cục bất đối xứng

QUY TẮC 3: Điều hướng luồng thông tin hợp lý



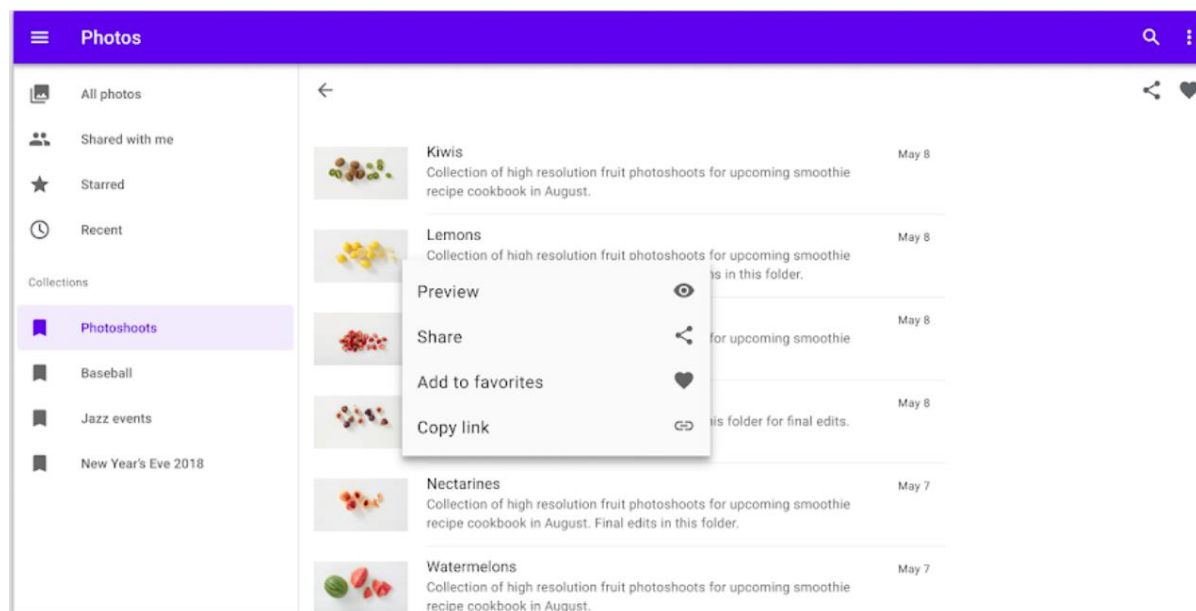
QUY TẮC 4: Không sử dụng quá nhiều hiệu ứng

- ❑ Các hiệu ứng hình ảnh dễ dàng tạo ấn tượng, nếu sử dụng hiệu ứng quá nhiều sẽ làm phân tán sự chú ý của người truy cập. Dẫn đến khả năng hạn chế tính tập trung của người dùng vào sản phẩm mà website muốn làm nổi bật.



QUY TẮC 5: Cung cấp các thông tin phản hồi

- ❑ Khách hàng sẽ cảm thấy tin tưởng với một website được cung cấp thông tin rõ ràng và liên tục.
- ❑ Đặc biệt cần chú ý đến thanh điều hướng người dùng. Mỗi nhà thiết kế phải xây dựng thanh điều hướng sao cho có thể đem đến trải nghiệm tốt nhất cho người dùng.





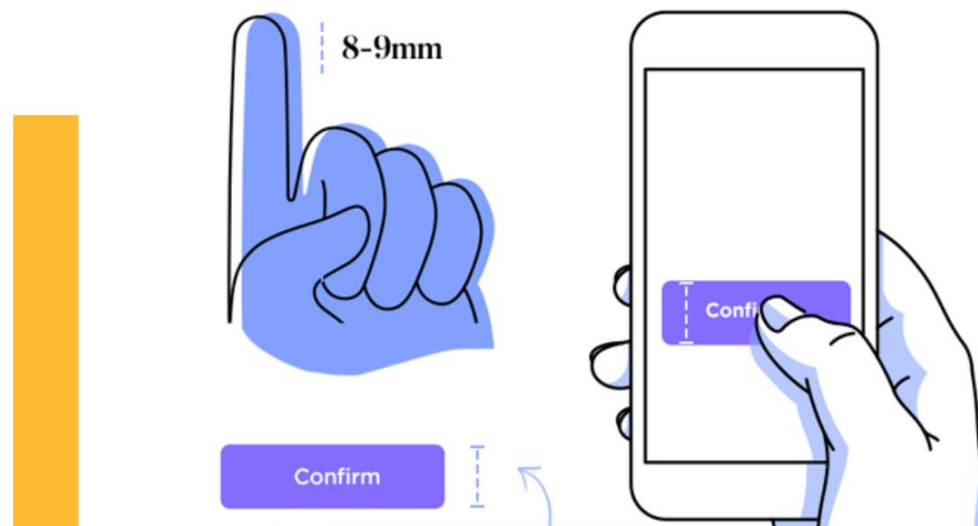
QUY TẮC THIẾT KẾ GIAO DIỆN APP MOBILE

QUY TẮC 1: Cung cấp điều hướng đơn giản

- ❑ Điều hướng đơn giản khi thiết kế mobile app khiến người dùng thao tác và di chuyển dễ dàng giữa các màn hình và tìm được các mục mà họ mong muốn.
- ❑ Nếu app điều hướng phức tạp, có quá nhiều thao tác thừa không cần thiết, gây khó khăn trong quá trình sử dụng của khách hàng thì họ sẽ nhanh chóng hủy cài đặt ứng dụng.

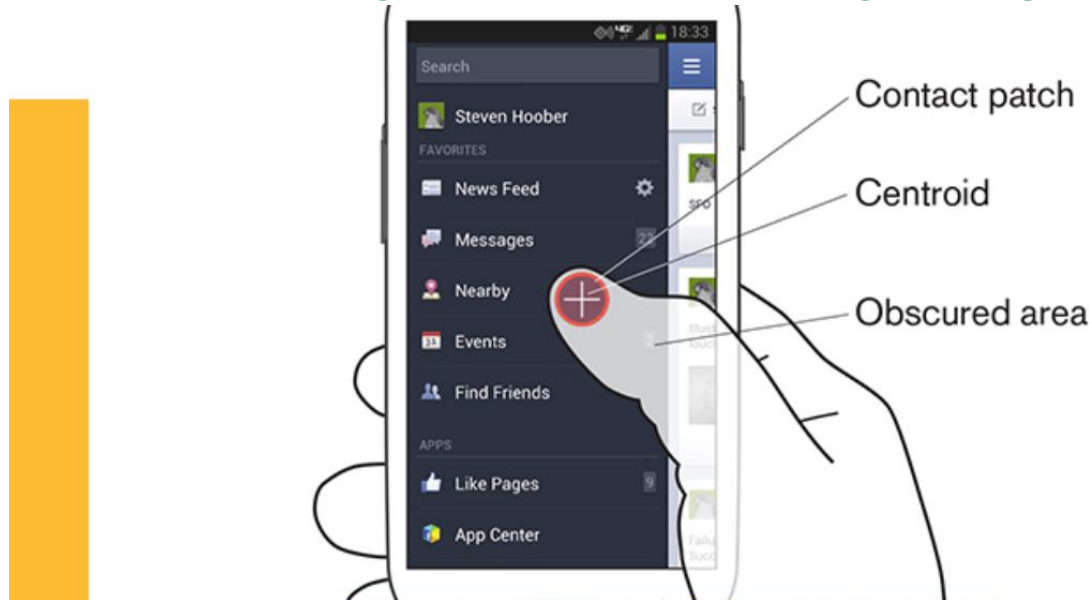
QUY TẮC 2: Tạo vùng cảm ứng lớn

- Đảm bảo thiết kế kích thước các nút, khu vực điều khiển có thể dễ dàng sử dụng bằng ngón tay cái. Khi các vùng điều khiển cảm ứng có kích thước quá nhỏ sẽ gây khó khăn và làm người dùng bực mình khi họ sử dụng ứng dụng.



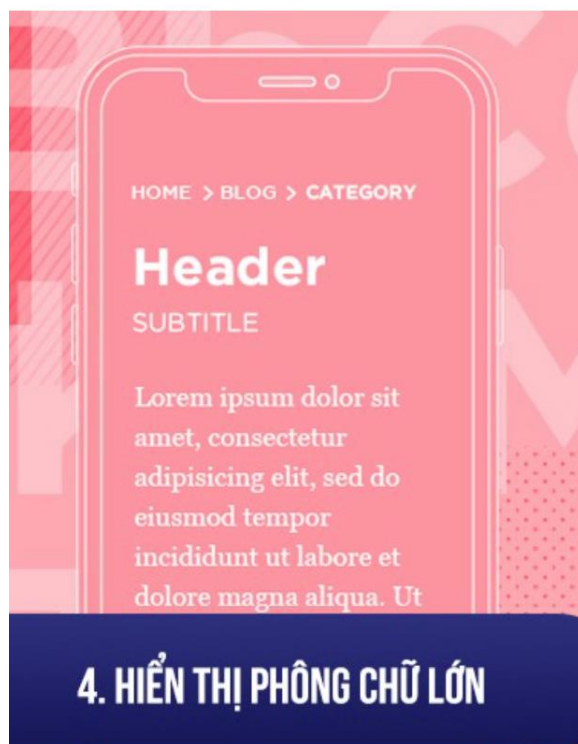
QUY TẮC 3: Chú ý vị trí ngón tay cái

- ❑ Thiết kế bố cục màn hình trong các khu vực thân thiện với ngón tay cái. Người dùng khi sử dụng thiết bị di động thường có thói quen sử dụng ngón tay cái để thực hiện các thao tác trên màn hình.
- ❑ Vì thế, app ứng dụng cần thiết kế các khu vực điểm chạm cảm ứng ở nơi mà người dùng có thể dễ dàng chạm vào chúng bằng ngón tay cái của mình.



QUY TẮC 4: Hiện thị phông chữ đủ lớn

- ❑ Kích thước màn hình di động khá nhỏ nếu so với kích thước của màn hình máy tính vì vậy cần sử dụng kích cỡ font chữ lớn hơn bình thường để người dùng app có thể đọc và hiểu được dễ dàng nội dung có trên ứng dụng.



QUY TẮC 5: Nhất quán trong thiết kế

- ❑ Nếu ứng dụng có mặt trên cả website và thiết bị di động, hãy cung cấp trải nghiệm nhất quán cho người dùng. Cách trang trí, phong chữ, màu sắc giống nhau cho cả website và app ứng dụng.



#007498	
Màu chính	74%
04	
#007498	
01	100%
Màu thứ cấp	
#292929	
03	100%
Màu bề mặt	
#FFFFFF	
02	100%

demo

TRẮC NGHIỆM



Thank
You

