Tìm hiểu về UI/UX ?

UI (viết tắt của User Interface) dùng để mô tả giao diện người dùng, bao gồm những yếu tố mà người dùng tiếp xúc với trang web hoặc ứng dụng đó.

Trong khi đó, UX (viết tắt của User Experience) chính là trải nghiệm của người dùng. Nói cách khác, đây là cách thức mà người dùng tương tác với những yếu tố UI được tạo ra.

**1 Thiết kế UX là gì?**

Thiết kế UX chính là tạo ra hành trình sử dụng sản phẩm thuận tiện, mang lại trải nghiệm tối ưu cho tương tác của người dùng.

#### Thiết kế UX và ứng dụng thực tế

Tuy nhiên, trên thực tế, cụm từ “UX” – hay cụ thể hơn là “thiết kế UX” được bắt đầu sử dụng phổ biến trong các lĩnh vực kỹ thuật số. Cũng có thể bởi vì thuật ngữ này ra đời vào chính thời điểm các ngành công nghệ bắt đầu phát triển.

Như có nói ở trên, UX có thể ứng dụng cho tất cả mọi thứ có thể trải nghiệm được. Đó có thể là một website, ứng dụng điện thoại, máy pha cà phê, hay là không gian trải nghiệm mua sắm tại trung tâm thương mại.

Trải nghiệm người dùng sẽ liên quan mật thiết đến các [tương tác giữa người dùng với sản phẩm](file:///C:\Users\LENOVO\Desktop\Tìm%20hiểu%20%20về%20UI-UX.docx#.YhtnlehBze8), dịch vụ. Vậy nên, thiết kế UX là quá trình cân nhắc các yếu tố tạo thành có thể ảnh hưởng tới những trải nghiệm tương tác này.

#### Công việc thiết kế UX bao gồm những gì?

“Đặt mình vào vị trí của người dùng” – Đây chính xác là châm ngôn mà bất cứ UX designer nào cũng phải nằm lòng dưới vai trò thiết kế trải nghiệm người dùng.

Thiết kế UX sẽ bao gồm quá trình quan sát và phân tích để lựa chọn các giải pháp phù hợp, tối ưu nhất cho trải nghiệm của người dùng. Cụ thể, UX designer cần đánh giá liệu người dùng có thể thực hiện tốt tất cả các bước trải nghiệm sản phẩm trong user flow (chuỗi hoạt động của người dùng) hay không.

User Flow là một sơ đồ minh họa khái quát hành trình mà người dùng của bạn sẽ đi qua website/ứng dụng để hoàn thành một mục tiêu hay hành động nhất định.

Các câu hỏi cần đặt ra trong quá trình phát triển UX có thể gồm: Làm thế nào để bước thanh toán trở nên đơn giản cho khách hàng mua sắm online? Quá trình chuyển tiền online có được thực hiện và quản lý dễ dàng? Những thông tin hay tính năng nào người dùng sẽ cần đến để thao tác tiện lợi?

Tóm gọn lại, thiết kế UX chính là:

* Quá trình phát triển và cải thiện chất lượng tương tác giữa người dùng và sản phẩm.
* Cụ thể: Nghiên cứu hành vi và user flow; thiết kế các chức năng để phục vụ cho các trải nghiệm tốt nhất của người dùng.
* Thiết kế UX không bao gồm hình ảnh, tập trung vào cảm giác trải nghiệm.

### **Thiết kế UI là gì?**

Hiểu đơn giản, thiết kế UI chính là thiết kế các yếu tố liên quan tới giao diện của một sản phẩm, cụ thể là trang web hoặc ứng dụng nào đó. Người thiết kế UI sẽ cần quan tâm đến các yếu tố tổng quát như dàn trang; bố cục màu sắc; cho đến những yếu tố chi tiết hơn như các nút chức năng, nội dung chữ viết, hình ảnh, và kể cả các hiệu ứng trên trang.

UI UX cũng như gỗ và nước sơn vậy. Trong khi trải nghiệm người dùng (UX) là một tập hợp các nhiệm vụ tập trung vào việc tối ưu hóa sản phẩm để sử dụng hiệu quả và thú vị.

Sau khi định hình được tính năng cần thiết, thiết kế giao diện người dùng (UI) chính là phần bổ sung giúp trải nghiệm trở nên đẹp mắt, thân thiện hơn với cách trình bày và tính tương tác giữa sản phẩm với người dùng.

#### UI và ứng dụng thực tế

Khác với UX, UI là một thuật ngữ thuộc riêng lĩnh vực kỹ thuật số. Theo đó, giao diện người dùng chính là điểm tương tác giữa người dùng và một thiết bị/sản phẩm kỹ thuật số – chẳng hạn như màn hình điện thoại, hay touchpad của máy pha cà phê,v.v.

Trên thực tế, khi áp dụng thiết kế UI vào việc xây dựng website và ứng dụng, chuyên viên thiết kế sẽ cần quan tâm đến phần nhìn, cũng như cảm nhận và tính tương tác trực quan của sản phẩm.

#### Công việc thiết kế UI bao gồm những gì?

Tương tự UX, thiết kế UI là một vai trò có phần đa diện và nhiều thách thức. Trách nhiệm và phạm trù công việc sẽ bao gồm việc chuyển đổi quá trình phát triển sản phẩm, nghiên cứu, nội dung và bố cục; trở thành trải nghiệm hấp dẫn, rõ ràng và đáp ứng phù hợp với mong muốn của người dùng.

Mục tiêu của thiết kế UI chính là tập trung vào những yếu tố thẩm mỹ đang thịnh hành; được người dùng ưa chuộng. Cách phổ biến nhất là tham khảo những ứng dụng trong cùng một lĩnh vực (ví dụ như du lịch; thời trang; sách điện tử; v..v..).

Vậy nên, người làm UI cần nắm rõ thị hiếu của đối tượng người dùng mà doanh nghiệp nhắm đến để lựa chọn nút bấm, biểu tượng, bố trí, phông chữ, màu sắc, hình ảnh. Họ thích thiết kế bo tròn hay có góc vuông; tông màu ấm khi kết hợp với loại hình chữ viết nào sẽ thích hợp; v..v…

Bên cạnh đó, thiết kế UI còn cần phải truyền tải được hình ảnh và sức mạnh của thương hiệu qua giao diện sản phẩm, đảm bảo thỏa mãn tính nhất quán, thống nhất và thẩm mỹ chung.

### **Mục tiêu công việc**

UX designer sẽ cần cân nhắc và đánh giá toàn bộ hành trình người dùng để giải quyết các vấn đề cụ thể, chẳng hạn như: những bước nào người dùng cần phải thực hiện, các hành động họ cần hoàn thành để đạt được mục tiêu nào đó,… – và đảm bảo mục tiêu chính: mang lại trải nghiệm sản phẩm tốt nhất.

Khi UX designer vạch ra bộ “khung sườn”, thiết kế UI sẽ biến những trải nghiệm này trở nên trực quan và dễ dàng nhìn nhận. Mục tiêu của người làm UI sẽ chú trọng đến khía cạnh hình ảnh và tính thẩm mỹ xuyên suốt hành trình người dùng, bao gồm từng giao diện màn hình, điểm chạm (touchpoints), nút bấm, lướt page hoặc chuyển ảnh trong thư viện,v.v.

### **Trách nhiệm công việc**

Đa phần công việc của nhà thiết kế UX sẽ tập trung vào xác định vấn đề, pain-points (điểm đau) mà người dùng phải trải qua, từ đó đưa ra giải pháp sản phẩm phù hợp. Họ sẽ cần nghiên cứu sâu rộng về hành vi của tệp người dùng mục tiêu, cũng như nhu cầu của họ đối với một sản phẩm cụ thể.

Từ đó, UX designer sẽ vạch ra hành trình người dùng với các cấu trúc thông tin phù hợp và các chức năng tương ứng. Cuối cùng là thiết kế wireframe (cấu trúc dây/khung xây) – tựa như một phác thảo cơ bản – trước khi bắt tay vào thiết kế sản phẩm.

Trong khi UX designer vạch ra hành trình trải nghiệm sản phẩm, UI designer sẽ tập trung vào tất cả các chi tiết để đảm bảo “bộ khung” kế hoạch khả thi. Đương nhiên, trách nhiệm của họ không chỉ là thiết kế sản phẩm sao cho đẹp mắt. Một sản phẩm có thể hoạt động và toàn diện hay không đều nhờ vào đóng góp không nhỏ từ phía UI.

“Kết hợp màu sắc như thế nào để tăng độ tương phản và dễ đọc hơn?”, “Đâu là những cặp màu hỗ trợ hội chứng rối loạn màu sắc?”, “Nên để nút bấm ở vị trí nào cho thuận tiện?”… Đây vốn là một số câu hỏi mà người làm UI thường quan tâm đến.

Nguồn : <https://glints.com/vn/blog/ui-ux-co-giong-nhau-khong/>

## Vai trò của UI/UX đối với thiết kế website

### **Nâng cao khả năng truyền tải thông điệp của website**

Thiết kế UI/UX luôn chú trọng tới việc tìm hiểu, xác định mục đích của chủ sở hữu trước khi tiến hành những việc khác. Do đó, để truyền tải được đầy đủ những thông điệp nhằm tiếp cận khách hàng tốt hơn, việc lựa chọn thiết kế website theo công nghệ UI/UX luôn là lựa chọn đúng đắn và hợp lý nhất.

### **Tăng điều hướng và tính khả dụng**

Một trang web đạt tiêu chuẩn UI/UX sẽ giúp hệ thống điều hướng đều được tiến hành sắp xếp khoa học, hợp lý,… Ngoài ra còn có khả năng đảm bảo được tính khả dụng. Giúp người dùng truy cập dễ dàng để chuyển tới một sản phẩm hay một dịch vụ khác khi có nhu cầu chỉ với một thao tác đơn giản.

### **Tạo tính mạch lạc và rõ ràng cho website**

Khi website được thiết kế chuẩn UI/UX có thể đảm bảo sự rõ ràng, mạch lạc để việc thể hiện thông điệp mà trang web muốn truyền tải trở nên hiệu quả hơn. Từ đó mục đích của chủ sở hữu trang web sẽ được đáp ứng một cách chuẩn xác theo yêu cầu. Sự mạch lạc, rõ ràng và thống nhất là điều quan trọng đối với bất kỳ website nào.

## \*Quy trình thiết kế UI/UX cơ bản cho một website

### **Bước 1: Xác định tầm nhìn và định hướng của website**

Việc đầu tiên cần thực hiện chính là nghiên cứu về nội dung tổng thể, cũng như định hướng phát triển và tầm nhìn của website. Khi xác định chính xác được những yếu tố này, người thiết kế UI/UX mới có thể [hoàn thành website](https://wiki.tino.org/thiet-ke-web-hcm/) đúng chuẩn và đạt chất lượng cao.

### **Bước 2: Sử dụng các phần mềm lập trình và mô phỏng để xây dựng UX**

Bước tiếp theo, nhà thiết kế cần thực hiện xây dựng UX cho website bằng một hoặc một số phần mềm lập trình cụ thể và thích hợp nhất.

### **Bước 3: Xác định những hình ảnh cốt lõi của thương hiệu**

Tìm hiểu kỹ lưỡng và chi tiết về câu chuyện thương hiệu cũng như những hình ảnh đại diện mà khách hàng muốn sử dụng để có thể đưa ra định hướng thiết kế trang web phù hợp nhất.

### **Bước 4: Phác thảo bản mẫu**

Kế tiếp, [designer](https://en.wiktionary.org/wiki/designer) cần lên mẫu phác thảo giao diện website cơ bản cần được thực hiện. Việc thiết kế giao diện UI lúc này là dựa trên chính những thông tin đã thu thập, nắm bắt đầy đủ trước đó.

### **Bước 5: Sử dụng các phần mềm chuyên dụng để thiết kế giao diện**

Các designer sẽ sử dụng những phần mềm thiết kế chuyên dụng như [Photoshop](https://www.adobe.com/products/photoshop.html) hay [Illustrator](https://www.adobe.com/products/illustrator.html),… để thực hiện thiết kế giao diện người dùng UI. Cần lựa chọn phần mềm tốt nhất để website có thể đảm bảo chất lượng trên mọi phương diện.

### **Bước 6: Tham khảo ý kiến từ người dùng**

Ở bước này các nhà thiết kế UI/UX cho website cần tiến hành trao đổi với người dùng. Có thể cho họ thực hiện quá trình khảo nghiệm, chọn lọc và đưa ra những đánh giá cụ thể. Điều này sẽ giúp việc thay đổi và chỉnh sửa mẫu giao diện (nếu có) được tiến hành một cách chuẩn xác và nhanh chóng nhất.

### **Bước 7: Hoàn thiện sản phẩm**

Đây là bước cuối cùng, nhà thiết kế website sẽ tiến hành hoàn thiện sản phẩm để đạt chuẩn UI/UX theo yêu cầu.

Nguồn : <https://wiki.tino.org/ui-ux-la-gi/>

## **Nguyên tắc thiết kế UI/UX**

### 1. Tính trực quan

Tính trực quan là một yếu tố quan trọng trong thiết kế UI/UX. Giao diện người dùng của trang web hoặc ứng dụng phải được thiết kế sao cho dễ sử dụng và trực quan. Người dùng sẽ không muốn tìm kiếm quá nhiều để tìm ra thông tin hoặc tính năng mà họ đang cần. Do đó, bố cục, màu sắc và hình thức phải được thiết kế sao cho dễ đọc và dễ nhìn.

Các Designer cần cân nhắc tới hình ảnh, màu sắc, biểu tượng và đồ họa và các yếu tố khác. Bằng cách đảm bảo tính trực quan, designer có thể tăng tính tiện ích và giá trị của sản phẩm cho người dùng, giúp người dùng tiết kiệm được thời gian và tăng sự hài lòng khi sử dụng.

### 2. Sự nhất quán

Để giúp người sử dụng tương tác hiệu quả với trang web hoặc ứng dụng, sự nhất quán là một trong những nguyên tắc thiết kế UI/UX quan trọng nhất. Sự nhất quán đảm bảo rằng các yếu tố trên giao diện người dùng được thiết kế theo cùng một phong cách, đồng nhất, dễ hiểu và dễ sử dụng.

Nếu các yếu tố trên giao diện người dùng không nhất quán, người dùng sẽ gặp khó khăn khi sử dụng trang web hoặc ứng dụng, và có thể gây ra sự bối rối và khó chịu. Điều này có thể dẫn đến việc họ không tiếp tục sử dụng và tìm kiếm các giải pháp khác.

### 3. Tính linh hoạt

Tính linh hoạt trong thiết kế UI/UX đề cập đến khả năng thích ứng và thay đổi để phù hợp với nhu cầu và mong muốn của người dùng, màn hình và các thiết bị khác nhau.

Trong thiết kế UI, độ linh hoạt có thể được đạt được bằng cách sử dụng giao diện người dùng đơn giản, dễ sử dụng và dễ hiểu. Hành động nên được phản hồi nhanh chóng và có kết quả trực quan để người dùng có được cảm giác kiểm soát.

Đối với UX, linh hoạt có thể được đạt được bằng cách cung cấp nhiều lựa chọn cho người dùng để điều chỉnh trang web hoặc ứng dụng phù hợp với nhu cầu của họ. Chuyển cảnh nên được thực hiện một cách mượt mà, tránh ảnh hưởng đến trải nghiệm người dùng. việc Chính vì vây, việc mở rộng tính linh hoạt trong thiết kế UI/UX là rất cần thiết trong nỗ lực nâng cao trải nghiệm người dùng và tăng tính tương tác của trang web hay ứng dụng.

### 4. Khả năng tiếp cận

Khả năng tiếp cận trong thiết kế UI/UX là khả năng đảm bảo rằng tất cả người dùng (bao gồm cả những người có khuyết tật và khó khăn về thị giác) có thể truy cập và sử dụng sản phẩm của bạn một cách dễ dàng. Font chữ, kích thước, màu sắc và bố cục là các yếu tố có liên quan đến việc tăng tính tiếp cận của sản phẩm.

* Font chữ: Nên sử dụng font chữ dễ đọc, đơn giản và phù hợp với mục đích sử dụng. Việc sử dụng font chữ có kích thước quá nhỏ hoặc quá nhỏ cũng có thể gây khó khăn cho người dùng khi đọc thông tin trên sản phẩm.
* Kích thước: Kích thước của các yếu tố hiển thị trên sản phẩm phải được cân nhắc để đảm bảo rằng tất cả người dùng có thể đọc được thông tin mà không cần phải phóng to hay thu nhỏ.
* Màu sắc: Sử dụng màu sắc phù hợp và có độ tương phản cao giữa văn bản và nền để người dùng dễ nhận biết và đọc được nội dung.
* Bố cục: Thiết kế bố cục sản phẩm sao cho có tổ chức, rõ ràng và tránh sự phức tạp là cách tăng tính tiếp cận của sản phẩm đối với người dùng.

Các yếu tố này sẽ giúp cải thiện trải nghiệm người dùng và tăng khả năng tiếp cận của trang web hoặc ứng dụng của bạn.

### 5. Tập trung vào trải nghiệm người dùng

Tập trung vào trải nghiệm người dùng là một nguyên tắc thiết kế UI/UX quan trọng để đảm bảo sản phẩm có được sự tiếp nhận và sử dụng tốt nhất từ phía người dùng. Để đạt được điều này, khi thiết kế, Designer cần đặt mình vào vị trí của người dùng và suy nghĩ về các trải nghiệm mà họ muốn trải qua nhằm hiểu rõ hơn về nhu cầu, thói quen và mong muốn của họ. Từ đó, sẽ có thể tạo ra một trang web hoặc ứng dụng hiệu quả hơn cho người dùng.

### 6. Sự quen thuộc trong thiết kế

Sự quen thuộc trong thiết kế UI/UX giúp sản phẩm dễ sử dụng hơn do người dùng đã có kinh nghiệm với những giao diện tương tự trước đó. Việc sử dụng những giao diện tương tự giúp người dùng dễ dàng tìm hiểu về cách sử dụng trang web hoặc ứng dụng mới mà họ chưa từng sử dụng trước đó.

Tuy nhiên, việc sử dụng quá nhiều yếu tố quen thuộc cũng có thể làm cho sản phẩm trở nên đơn điệu và giảm tính đột phá của nó. Do đó, cần cân nhắc sử dụng sự quen thuộc một cách hợp lý để tạo nên trải nghiệm người dùng tốt nhất có thể.