

HỌC VIỆN CÔNG NGHỆ BƯU CHÍNH VIỄN THÔNG



BÁO CÁO THỰC TẬP CƠ SỞ TUẦN 3

Tìm hiểu về UI UX

Thiết kế UI /UX mock up website bằng Figma

Giảng viên hướng dẫn	: TS. Kim Ngọc Bách
Họ và tên sinh viên	: Phạm Trung Kiên
Mã sinh viên	: B22DCVT263
Lớp	: E22CQCN02-B

Hà Nội – 2025

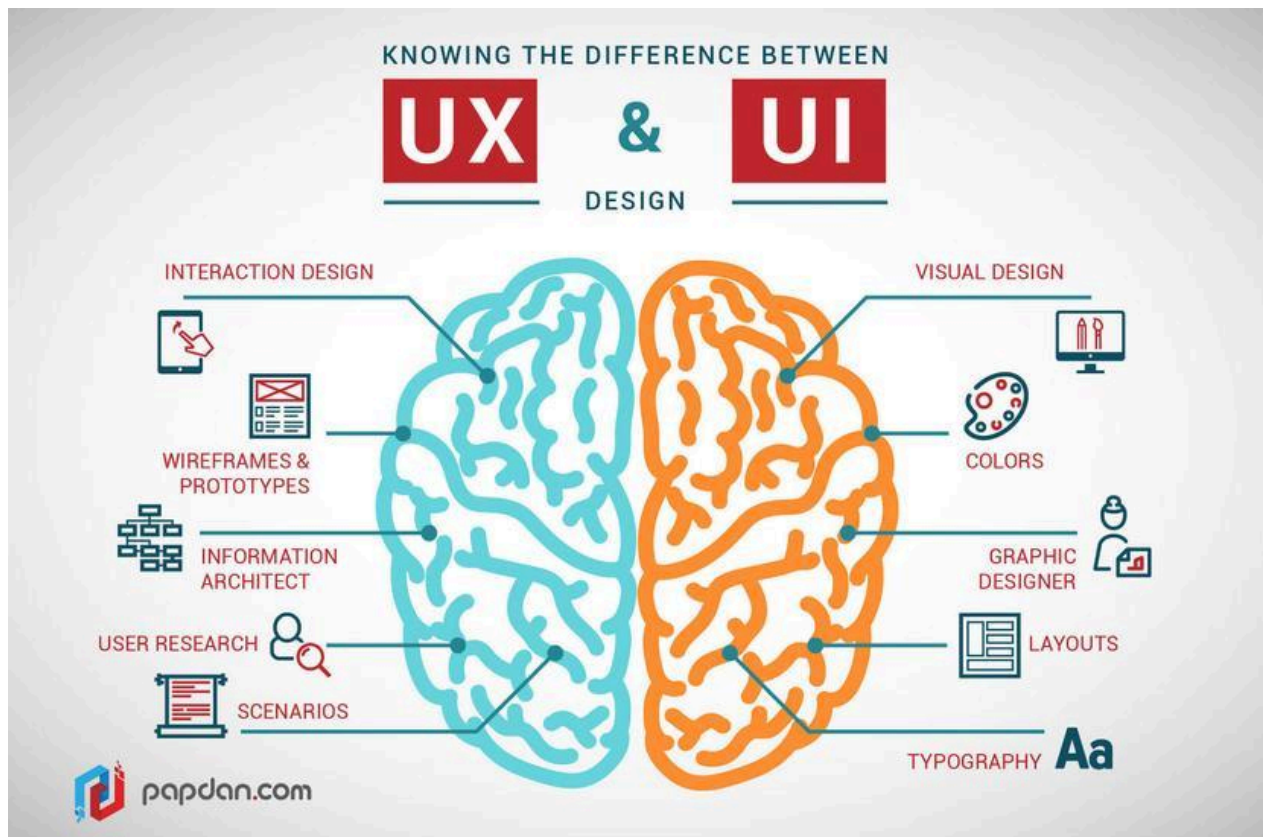
I. Khái niệm cơ bản của UI/UX

Khái niệm UI

UI là viết tắt của từ User Interface có nghĩa là giao diện người dùng. Hiểu một cách đơn giản nhất thì UI bao gồm tất cả những gì người dùng có thể nhìn thấy như: màu sắc web, bố cục sắp xếp như thế nào, web/app sử dụng fonts chữ gì, hình ảnh trên web có hấp dẫn hay không,...

Trong thiết kế thì UI đóng vai trò là yếu tố truyền tải thông điệp từ người thiết kế, nhà cung cấp dịch vụ, sản phẩm tới người dùng. Đơn giản hơn thì nhà thiết kế đóng vai trò như 1 lập trình viên hoặc nhà xây dựng để bất cứ ai cũng có thể hiểu và sử dụng được sản phẩm của họ .

Ví dụ: Trên cương vị là một người thợ mộc khi bạn đóng một cái giường thì trước tiên sản phẩm bạn làm ra phải giống một cái giường đã, không thể cái giường lại giống 1 cái bàn được đúng không nào? Thì ở đây UI cũng được hiểu tương tự như vậy.



Khái niệm UX

UX là viết tắt của từ User Experience có nghĩa là trải nghiệm người dùng. Đơn giản hơn thì UX là những đánh giá của người dùng khi sử dụng sản phẩm. như: Website hay App của bạn có dễ sử dụng hay không, có thân việc bố trí sắp xếp bố cục như vậy đã được hay chưa? sản phẩm đó có đạt được mục đích đề ra không.

Người làm về UX hay còn gọi là UX Designer. UX Designer sẽ nghiên cứu và đánh giá về thói quen và cách mà khách hàng sử dụng rồi đánh giá về sản phẩm website/App nào đó. Sử dụng và đánh giá ở đây đơn giản là những vấn đề: tính dễ sử dụng, sự tiện ích, sự hiệu quả khi hệ thống hoạt động.

Ví dụ: Hiện tại các bạn đang xem bài viết này trên website, các bạn đang cần tìm kiếm thông tin, kiến thức nào đó về website, nhưng nếu Tất Thành chèn quá nhiều quảng cáo gây khó chịu ảnh hưởng đến việc tìm kiếm thông tin của bạn, làm bạn mất tập chung như vậy thì có thể nói là UX hay trải nghiệm người dùng trên web chưa được tốt. Vì vậy Tất Thành luôn cố gắng cân bằng giữa UI/UX để bạn đọc có được một trải nghiệm trên website một cách tốt nhất.

*** Các yếu tố quan trọng trong UI/UX**

Thành phần	Vai trò chính
Wireframe	Phác thảo bố cục các phần trên giao diện
Prototype	Bản mẫu có thể tương tác mô phỏng ứng dụng thật
User Flow	Luồng thao tác người dùng để hoàn thành mục tiêu
Usability	Tính dễ sử dụng của sản phẩm
Responsive Design	Giao diện tương thích trên nhiều thiết bị

*** Quy trình thiết kế UI/UX**

1. Nghiên cứu người dùng (User Research)

- Phỏng vấn, khảo sát, tạo chân dung người dùng (User Persona)

2. Xác định nhu cầu và mục tiêu

- Người dùng cần gì? Sản phẩm phục vụ ai?

3. Phác thảo wireframe và user flow

- Bản vẽ khung bố cục và luồng sử dụng

4. Tạo prototype

- Bản mẫu có thể tương tác được

5. Thiết kế UI chi tiết

- Màu sắc, font chữ, hình ảnh, animation...

6. Test usability

- Cho người dùng thử và cải tiến

7. Bàn giao cho Dev

- Giao file Figma, thông số kỹ thuật

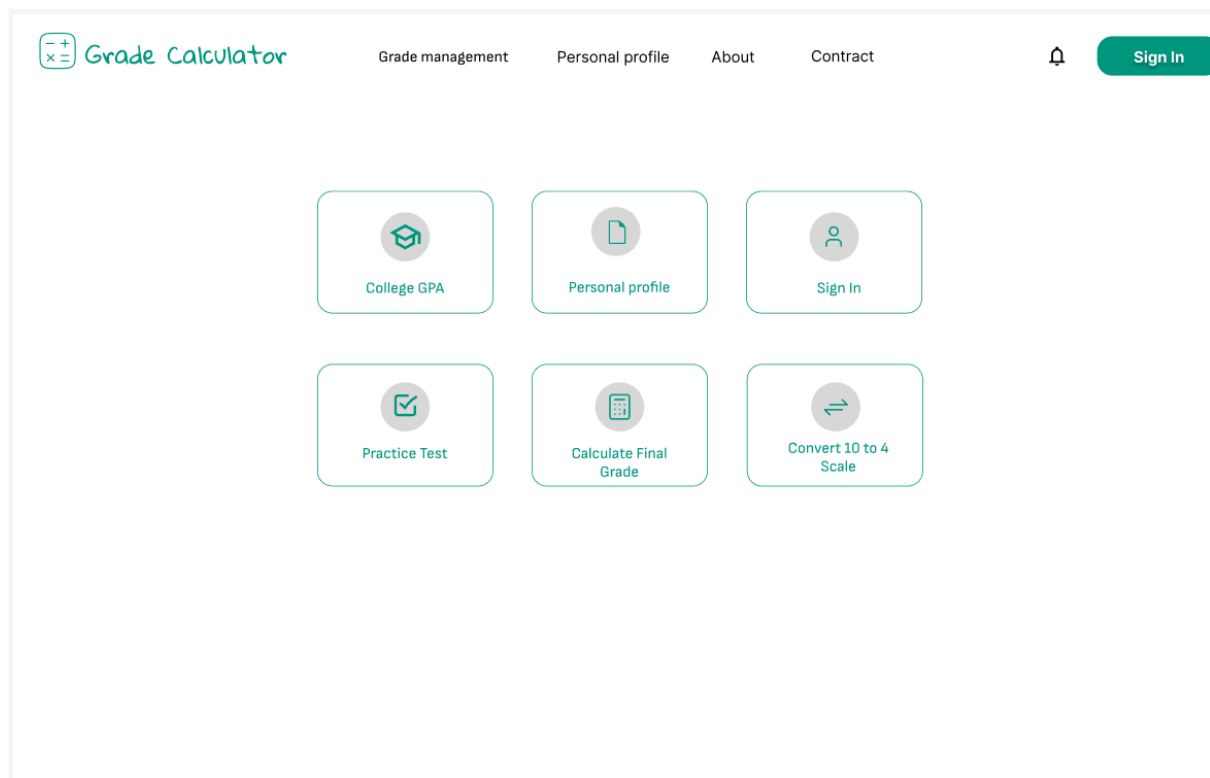
*** Công cụ cần học**

Loại	Công cụ phổ biến
Thiết kế UI/UX	Figma (phổ biến nhất hiện nay)
Vẽ wireframe	Balsamiq, Whimsical

Prototype	Figma, Adobe XD
Handoff (chuyển cho Dev)	Figma, Zeplin
Quản lý dự án	Notion, Trello, Jira

II. Thiết kế UI /UX mock up website bằng Figma


*Home Page



*Personal profile

*Sign up

Signup



Create an account


Full Name

Email

Password

ⓘ Must be at least 8 characters


[Sign In](#)

 [Sign up with Google](#)

Don't have an account? [Sign In](#)

*Forgot password

Forgot password



Forgot password


Email

[Reset Password](#)

[Back to login](#)

*Password reset

Password Reset



Grade Calculator

Password Reset


We sent a code to oleobone@gmail.com

Reset Password

[Didn't receive the email? Click to resend](#)

* Set newpassword

Set New Password



Grade Calculator

Set New Password

New Password

Confirm New Password

Reset Password

[Back to login](#)

* Các trang khác

- Vẫn trong quá trình thiết kế

