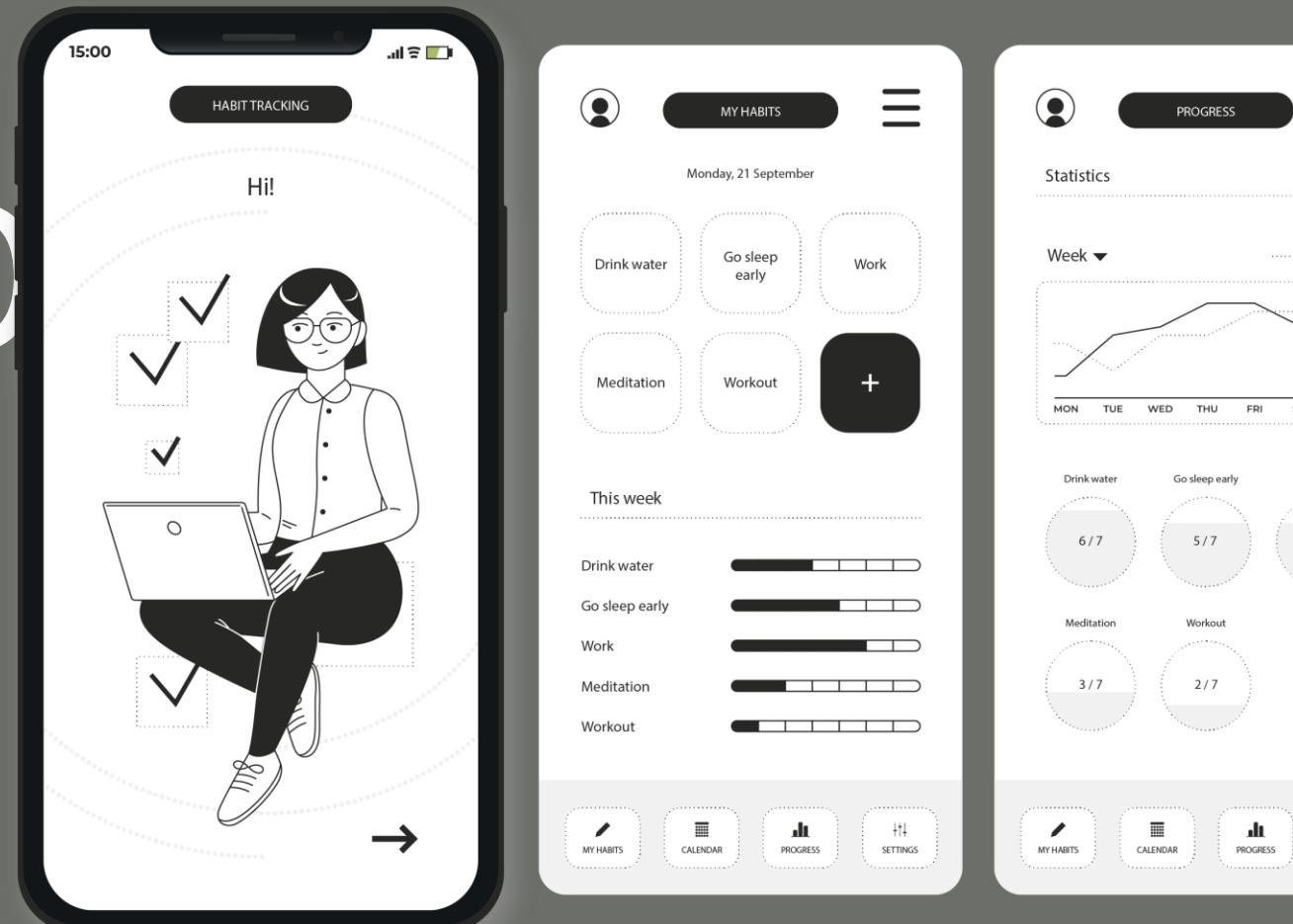


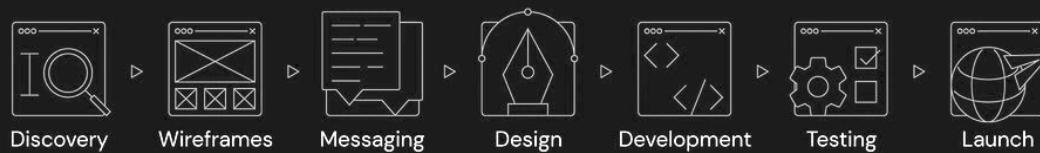
FROM ZERO TO HERO

UI/UX DESIGN 101

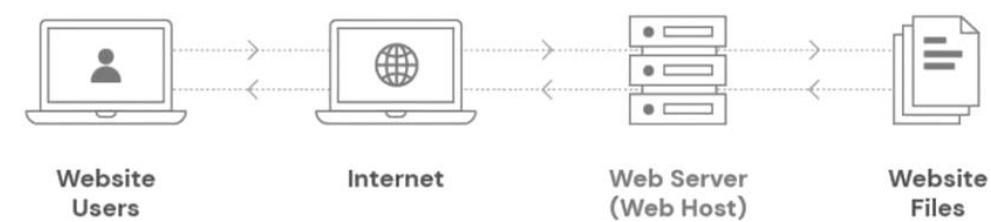


MỘT WEBSITE HOẶC ỨNG DỤNG HOẠT ĐỘNG RA SAO?

QUY TRÌNH PHÁT TRIỂN WEBSITE/ỨNG DỤNG



CÁCH MỘT WEBSITE HOẠT ĐỘNG



UI / UX LÀ GÌ?

UI (USER INTERFACE)

Giao diện người dùng.

UI bao gồm tất cả những gì liên quan đến yếu tố đồ họa, bố cục sắp xếp, hiệu ứng chuyển động, chuyển đổi, tương tác sản phẩm, v...v...

UX (USER

Tổng nghiệm người dùng.

UX thực chất là thiết kế nền trải nghiệm cho người dùng bằng cách nắm bắt nhận thức, ý kiến, định hướng người dùng để đạt được mục đích đề ra của sản phẩm

UI là tất cả những gì về phần nhìn.

UX là tất cả những gì về sự hiệu quả.



UI/UX DESIGNER LÀM GÌ ?



Đối với UI Designer:

- Xây dựng nghiên cứu thiết kế và phát triển đồ họa từ việc phân tích khách hàng, nhãn hàng, thương hiệu.
- Thiết kế sản phẩm mẫu tương tác tốt, thích ứng nhiều thiết bị màn hình đáp ứng nhu cầu của nhà phát triển

Đối với UX Designer:

- Phân tích người dùng, khách hàng lẩn đối thủ cạnh tranh để lên cơ cấu sản phẩm và nội dung.
- Phối hợp với UI Designer cùng xây dựng lên công cụ và sản phẩm mẫu trực quan.
- Lên kế hoạch theo dõi phát triển và phản hồi sản phẩm để cải tiến và nâng cấp.

THUẬT NGỮ THÀNH PHẦN TRONG UI/UX FORMS DESIGN

The UI/UX Glossary

Hệ thống nhập dữ liệu

8

ICONS

Ký tự và ký hiệu



1

GRID &
LAYOUT

Hệ thống lưới và bố cục

4

SPACE

Không gian và khoảng cách

9

IMAGES

Hình ảnh và Minh họa

2

TYPOGRAPHY

Hệ thống chữ viết và câu văn

5

EFFECTS

Hiệu ứng và đổ bóng

10

ANIMATION

Chuyển động và chuyển cảnh

3

COLORS

Hệ thống màu sắc

6

BUTTONS

Hệ thống nút bấm

11

NAVIGATIONS

Hệ thống điều hướng

01

GRID & LAYOUT

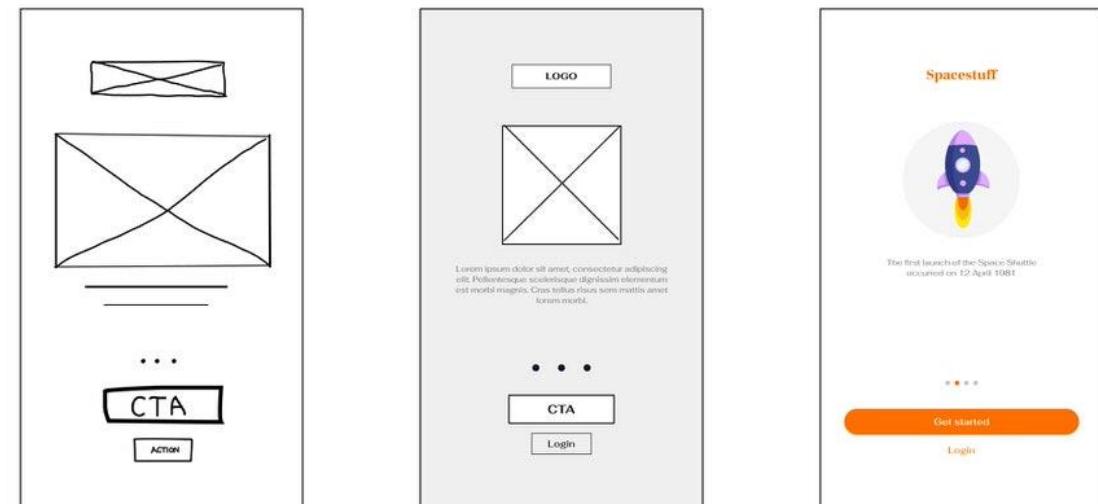
"A grid is like underwear, you wear it but it's not to be exposed"

Massimo Vignelli

1 GRID & LAYOUT

WIREFRAME – KHUNG SƯỜN

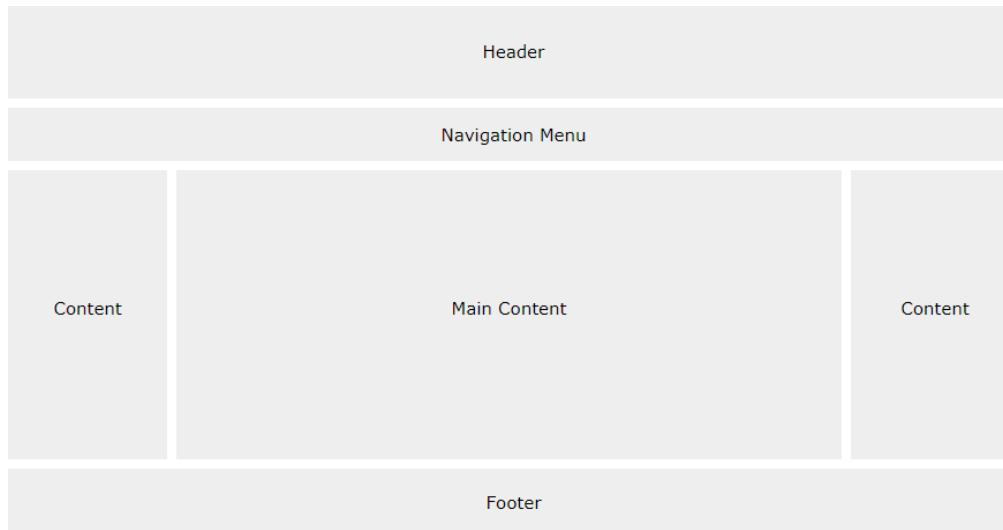
Là bộ khung sườn của bản thiết kế website hoặc ứng dụng. Giúp người thiết kế hình dung được giao diện của sản phẩm. Nó chỉ bao gồm khối hình đen trắng, không có bất kỳ màu sắc, họa tiết hay nội dung cụ thể nào



1 GRID & LAYOUT

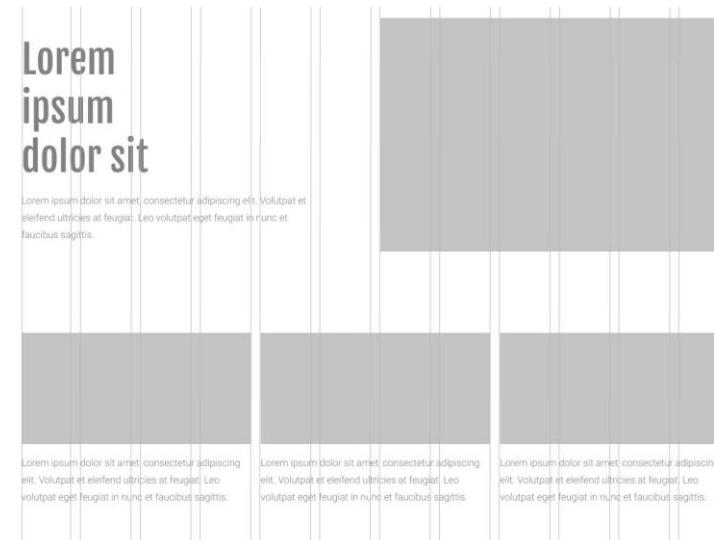
LAYOUT – BỐ CỤC

Layout đơn giản là sự sắp xếp và đặt để các yếu tố đồ họa, nội dung trong bản thiết kế nhằm mục đích đồng nhất và hợp lý về mặt bố cục, trình bày, tỉ lệ, khoảng cách, v.v...



GRID – LƯỚI

Lưới là chính là ràng buộc về mặt bố cục bằng cách đem lại sự trật tự thông qua việc sử dụng cột hoặc hàng. Duy trì tính nhất quán về mặt kích thước và không gian với những số liệu cụ thể.



1 GRID & LAYOUT

ELEMENTS – PHẦN TỬ

Phần tử thiết kế là những thứ ta tạo ra, lấy ra và sử dụng lại trong các thiết kế của ta. Ví dụ như một dòng text, một icon, một nút bấm.

COMPONENT – BỘ PHẬN

Một bộ phận component được tạo thành từ nhiều phần tử thiết kế và cũng có chức năng để sử dụng lại trên thiết kế nhằm tạo sự nhất quán.



IMAGE SECTION



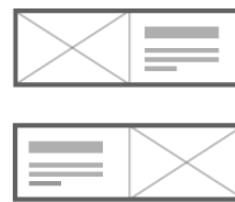
FOOTER



FEATURES



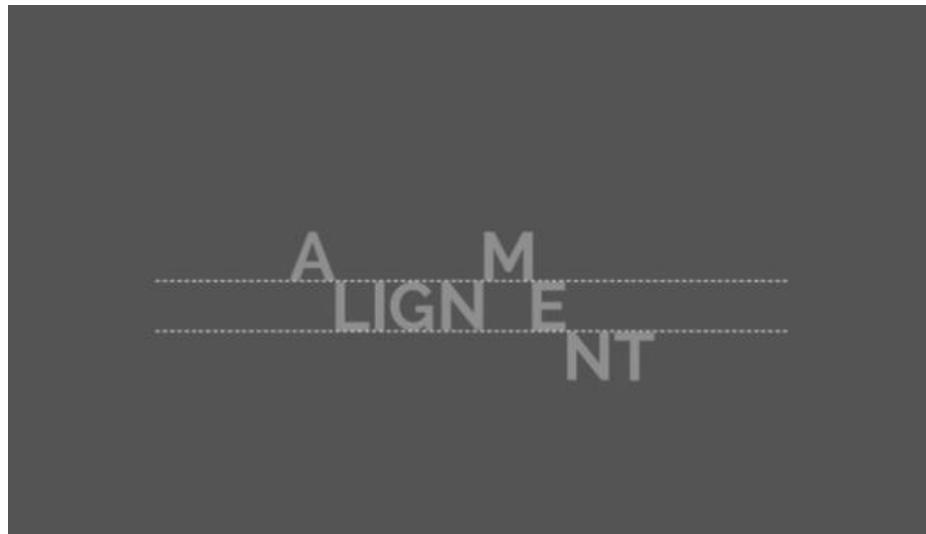
SIDE BLOCKS



1 GRID & LAYOUT

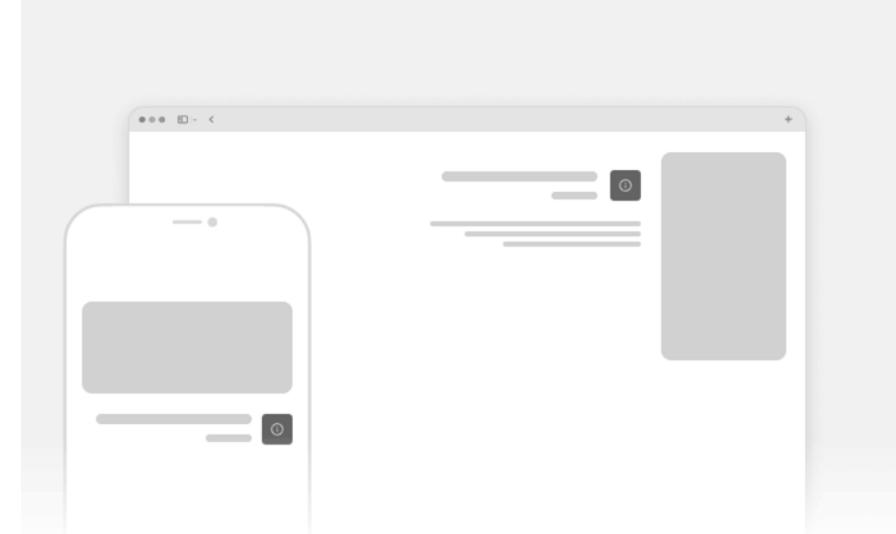
ALIGNMENT – CĂN CHỈNH

Căn chỉnh hay going hàng là hành động sắp xếp các phần tử hoặc bộ phận theo một quy tắc nhất định để thống nhất trật tự trong thiết kế



CONTAINER

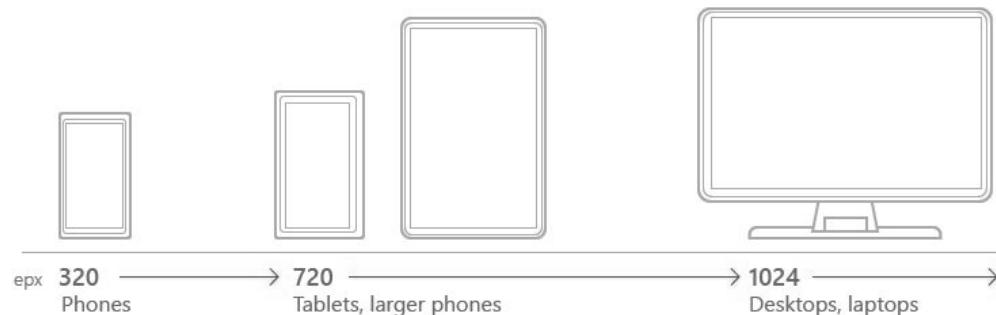
Container là phần không gian bao bọc các yếu tố đồ họa và nội dung bên trong. Chiều rộng của container được kiểm soát bởi kích thước chiều rộng của màn hình người dùng.



1 GRID & LAYOUT

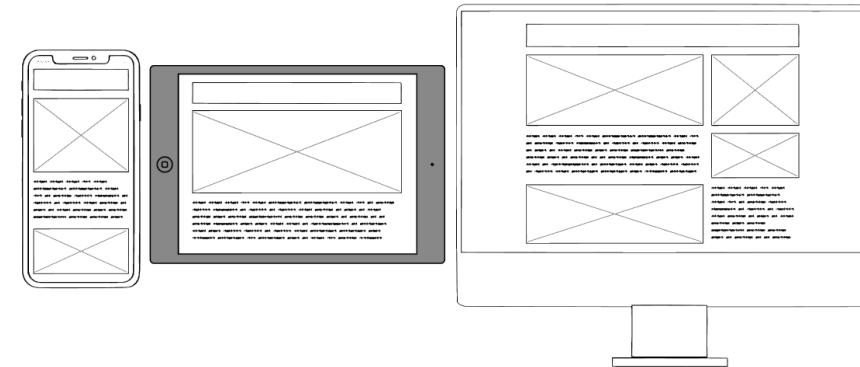
BREAKPOINTS – ĐIỂM CHUYỂN ĐỔI

Là những điểm mà tại đó giao diện được chuyển đổi để phù hợp với kích thước màn hình.



RESPONSIVE DESIGN – ĐA NỀN

Là thiết kế được đảm bảo việc hiển thị chính xác ý đồ thiết kế trên các kích thước màn hình khác nhau. Nghĩa là nó sẽ luôn hoạt động tốt dù nó được xem trên Tivi, máy tính hay điện thoại.



1 GRID & LAYOUT

OFFSET – LÊ

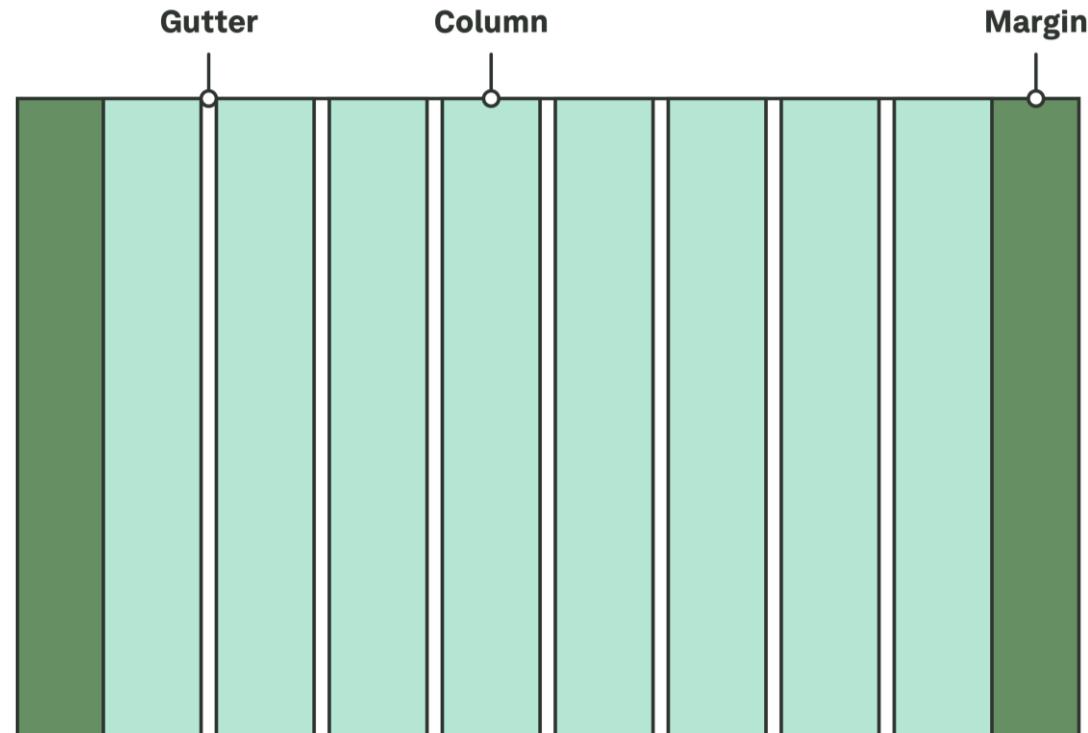
Còn được gọi là Margin – phần không gian còn lại ngoài container. Nó được xem là khoảng cách tối thiểu cần có khi khu nhỏ kích thước màn hình.

COLUMN – CỘT LƯỚI

Là các cột dọc trải dài suốt chiều ngang của container. Lưới càng nhiều thì cột nhỏ càng linh hoạt tùy vào ý định thiết kế và kích thước màn hình.

GUTTER – RÃNH LƯỚI

Là khoảng cách giữa các cột lưới. Sử dụng Gutter để các component có khoảng cách hợp lý trên hệ thống lưới, nhằm việc sắp xếp bố cục trực quan hơn.



02

TYPOGRAPHY

**“Type design is about function.
Drawing pretty shape isn’t enough”**

James Todd

2

TYPOGRAPHY

TYPEFACE – FONT FAMILY

Typeface hay còn gọi là Font Family là bộ các phông chữ có cùng điểm chung trong thiết kế. Một Font family có thể có nhiều biến thể font khác nhau.

Typeface

Alegreya Sans

Balboa

Bodoni URW

Cabazon

Goudy Old Style

Rockwell Std

FONT – PHÔNG CHỮ

Font chữ chính là sự đa dạng trong typeface. Với mỗi một font lại mang tính chất thiết kế riêng nhưng vẫn đảm bảo điểm chung trong thiết kế với typeface. Font cũng bao gồm tập hợp các ký tự, chữ, số, dấu câu và biểu tượng.

Font

Franklin Gothic URW Light 12 pt

Franklin Gothic URW Light Italic 12 pt

Franklin Gothic URW Book 14 pt

Franklin Gothic URW Book Italic 14 pt

Franklin Gothic URW Book 18 pt

Franklin Gothic URW Book Italic 18 pt

2 TYPOGRAPHY

SERIF

Serif là những hình dạng chân hoặc nét móc xuất hiện ở đầu hoặc cuối nét trên một chữ cái. Typeface có kiểu chữ serif sẽ được gọi chung là Serif



SANS SERIF

Đơn giản là những typeface không có những nét được xác định là serif. Sans nghĩa là "**Không**" nên Sans serif là "**Không có serif**"



MONOSPACE

Monospace là những typeface mà khi hiển thị các ký tự đều có độ rộng của chữ bằng nhau



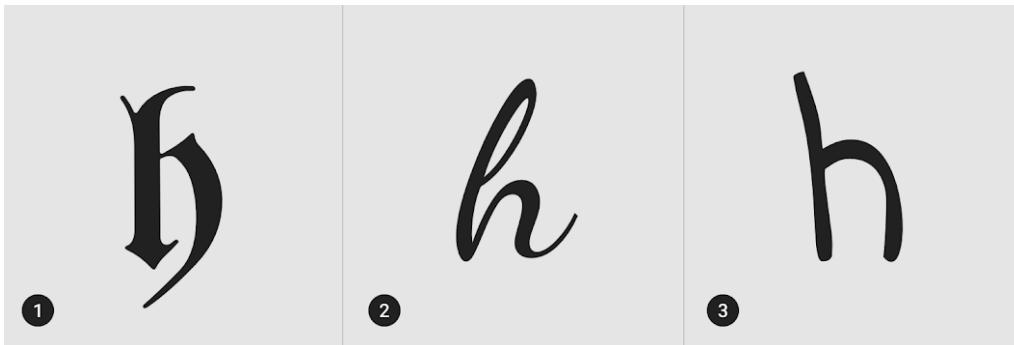
2

TYPOGRAPHY

HANDWRITING

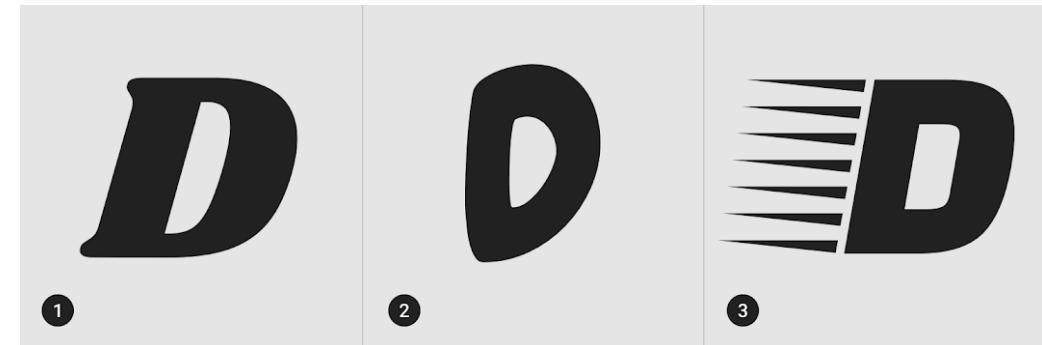
Chữ viết tay là những dạng typeface có thiết kế phỏng theo chữ viết tay tự nhiên. Thường được sử dụng cho mục đích làm tiêu đề hoặc điểm nhấn.

Thường tên font sẽ có những dạng như Black Letter, Script hay handwriting.

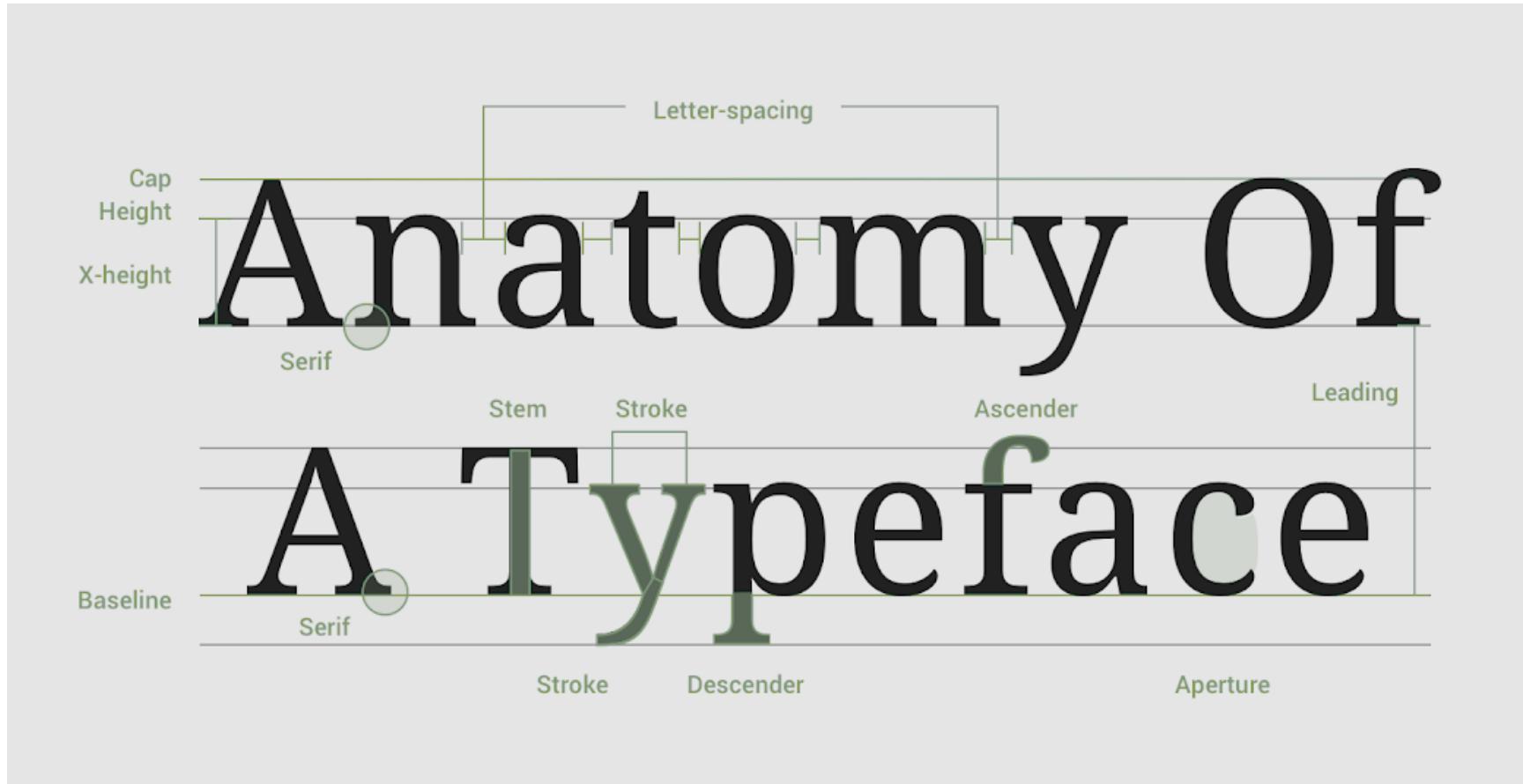


DISPLAY

Là tổ hợp tất cả những dạng typeface đặc biệt chỉ phù hợp dùng để hiển thị chữ ở kích thước lớn để tạo ấn tượng mạnh khi đọc.



2 TYPOGRAPHY – ĐẶC TÍNH CỦA CHỮ –



2

TYPOGRAPHY

BASELINE – ĐƯỜNG CƠ SỞ

Là đường biên vô hình mà dòng văn bản nằm trên đó. Đường baseline là thông số vô cùng quan trọng để đo khoảng cách giữa các dòng trong văn bản và cả với các element khác.



CAP HEIGHT – CHIỀU CAO CHỮ IN HOA

Chiều cao chữ in hoa được tính là chiều cao của các chữ in phẳng khi viết hoa như M hay I. Chiều cao này được đo từ đường cơ sở. Chiều cao các chữ in hoa tròn và nhọn như S hoặc A sẽ được điều chỉnh sao cho cân đối dựa trên chiều cao cap height này.



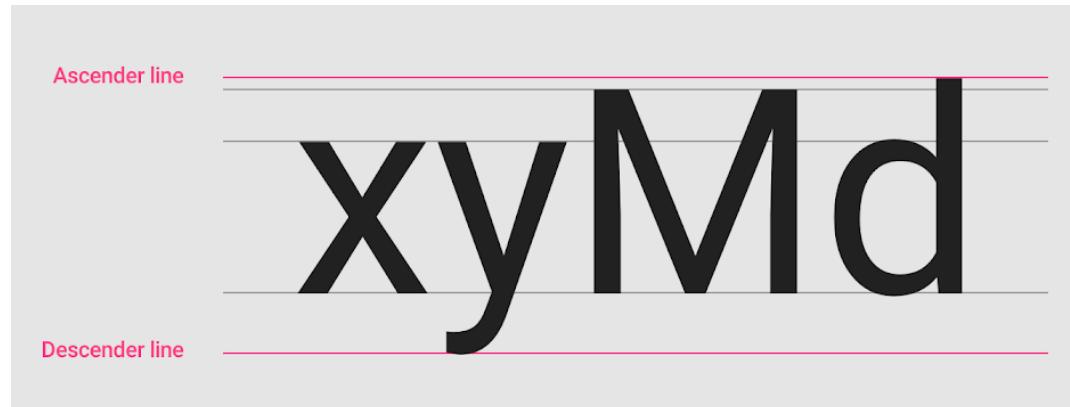
2

TYPOGRAPHY

ASCENDERS & DESCENDERS

Ascenders là một nét đi lên vượt quá chiều cao đường cơ sở

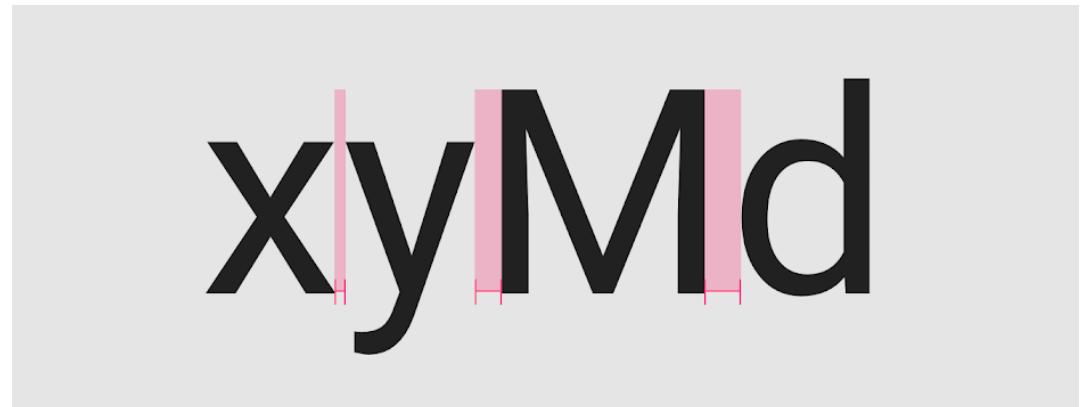
Descenders là nét đi xuống thấp hơn đường cơ sở.



LETTER-SPACING

Là khoảng cách giữa các ký tự trong một cụm text. Trong đó, ta lại có khái niệm Tracking và Kerning:

- Tracking: là chiều đỉnh khoảng cách trong toàn bộ một cụm từ. Nó sẽ thay đổi khoảng cách các ký tự một cách bằng nhau.
- Kerning: là điều chỉnh khoảng cách của một số ký tự dựa trên ảo ảnh quan học.



2

TYPOGRAPHY

WEIGHT – ĐỘ ĐẬM NHẠT

Độ đậm nhạt dùng để chỉ độ dày của thanh chữ trong một font. Một typeface có thể có rất nhiều độ đậm nhạt khác nhau, tạo thành nhiều font riêng biệt.



VARIANTS – BIẾN THỂ

Trong thiết kế, variants là các dạng biến thể của chữ khi được sử dụng các ký tự (glyphs) để thay đổi hoàn toàn nhận dạng chữ hoặc thay đổi các ascender, descender được tạo nên để tạo điểm nhấn khác biệt.

Trong UI UX design, thuộc tính này thường chỉ được áp dụng cho việc áp dụng in hoa lên đoạn văn bản.



2

TYPOGRAPHY



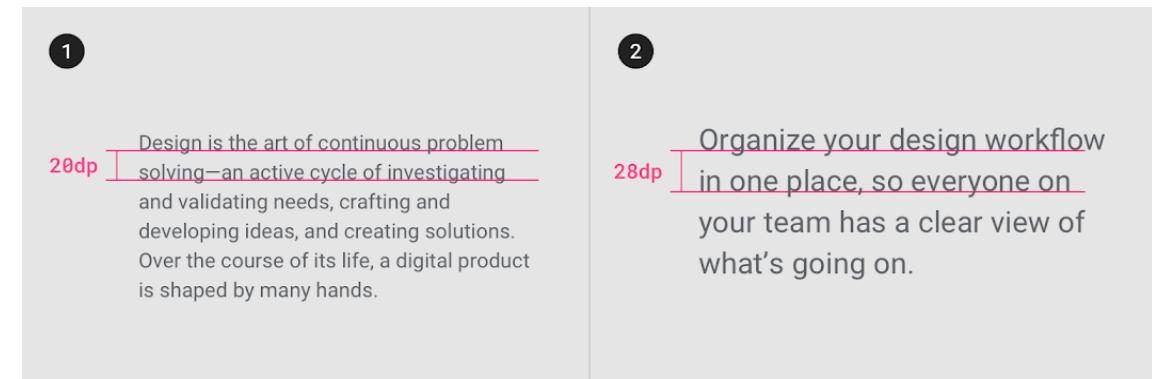
LINE LENGTH – ĐỘ DÀI CỦA DÒNG

Độ dài của một dòng văn bản ảnh hưởng đến chất lượng đọc cũng như không gian hiển thị của một thành phần thiết kế



LINE HEIGHT – KHOẢNG CÁCH DÒNG

Line height hay còn gọi là Leading, chính là khoảng cách kiểm soát giữa hai dòng văn bản được tính từ đường cơ sở.



2

TYPOGRAPHY

PARAGRAPH SPACING – KHOẢNG CÁCH ĐOẠN VĂN BẢN

Là khoảng cách từ đoạn văn bản này đến đoạn văn bản khác.

Có hai chỉ số quan trọng trong paragraph spacing là khoảng cách trước
đoạn văn và khoảng cách sau đoạn văn bản.

implementation, establishing a shared language to help teams unite
style, branding, interaction, and motion under a cohesive set of
principles.

30dp

We believe a better design process yields better products, which is
why we're expanding Material to be a system that supports the
principles of good design and strengthens communication and
productivity with new tools and inspiration. We hope these
resources will help teams realize their greatest design potential,

28dp

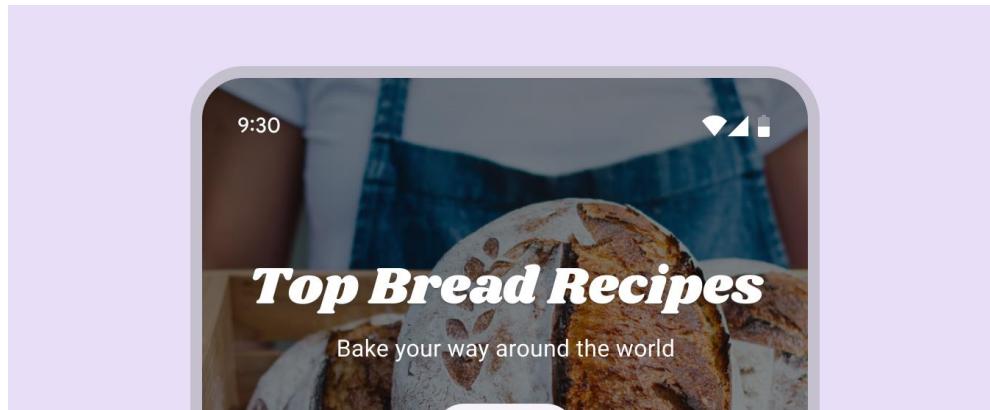
30dp

2

TYPOGRAPHY

DISPLAY – NỔI BẬT

Là đoạn văn bản tâm điểm, thường dùng để biểu hiện số liệu, văn bản quan trọng, súc tích. Vai trò Display này thường thể hiện tốt nhất trên màn hình cỡ lớn.



HEADLINE – TIÊU ĐỀ

Headline là phân loại vai trò nhân mạnh tương tự như display, nhưng thường được sử dụng để đánh dấu sự chuyển đổi sang các vùng văn bản khác nhau. Vai trò này phù hợp trên kích thước màn hình nhỏ.

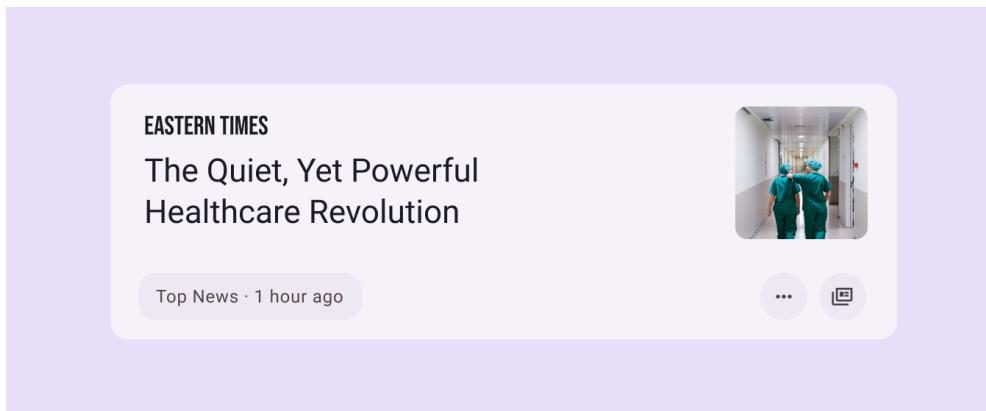


2

TYPOGRAPHY

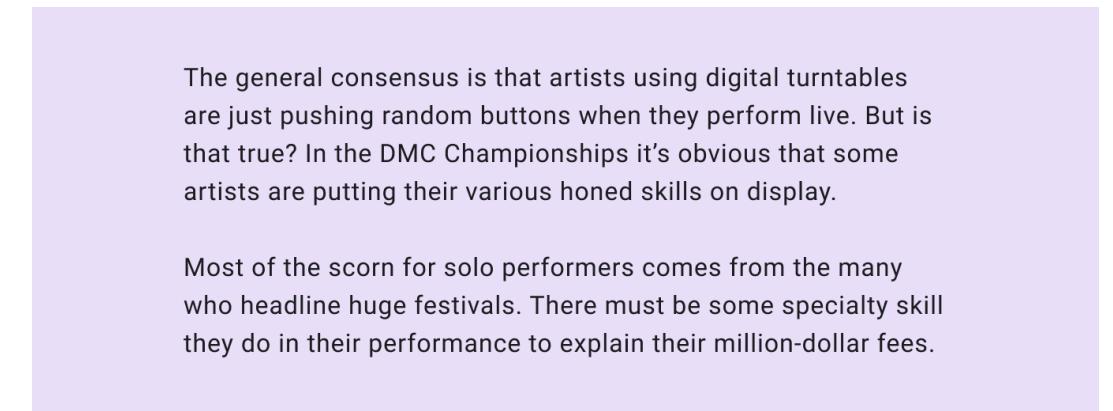
TITLE – ĐỀ MỤC

Thường đóng vai trò là đoạn văn bản được nhấn mạnh thứ nhì sau Headline hoặc bổ trợ làm rõ Headline. Đoạn Title thường ngắn gọn.



BODY – VĂN BẢN

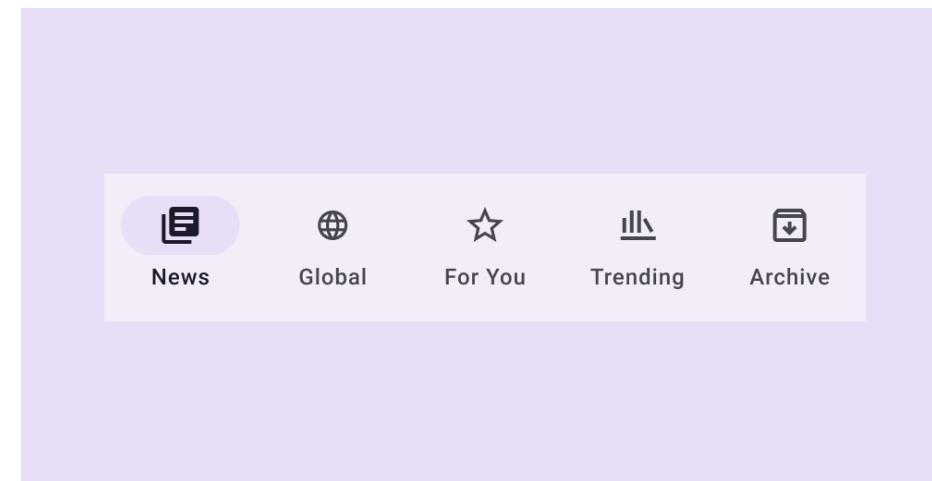
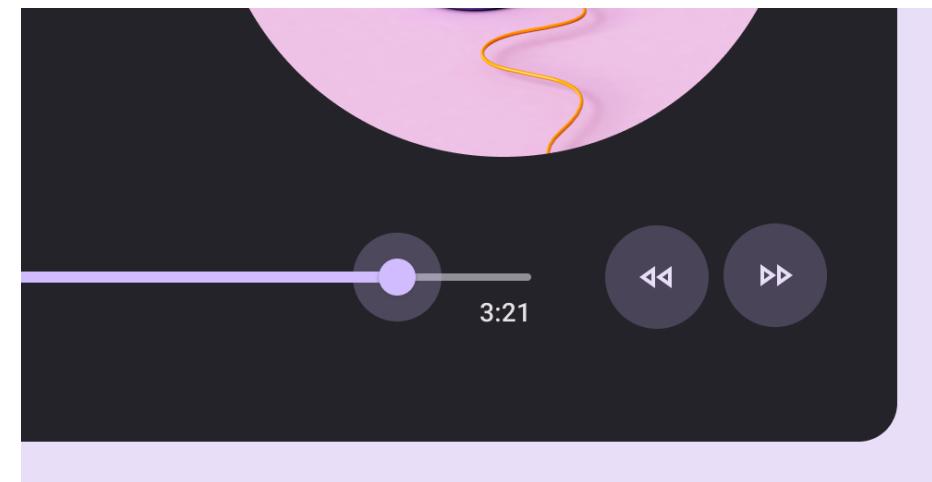
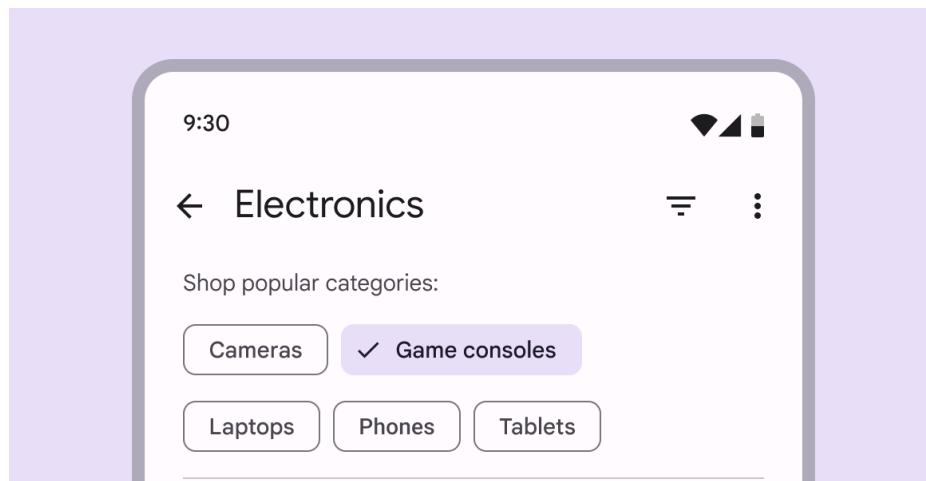
Body hay thân văn bản chính là văn bản đóng vai trò thể hiện nội dung dài trong thiết kế. Typeface dành cho body thường thân thiện, dễ đọc trong thời gian dài.



2 TYPOGRAPHY

LABEL – NHÃN ĐÍNH KÈM

Label là phân loại vai trò dung để chú thích, phân loại component. Label text thường khá nhỏ và luôn nằm trong components để làm rõ mục đích của components.



03

COLORS

“Colors speak louder than words”

N/A

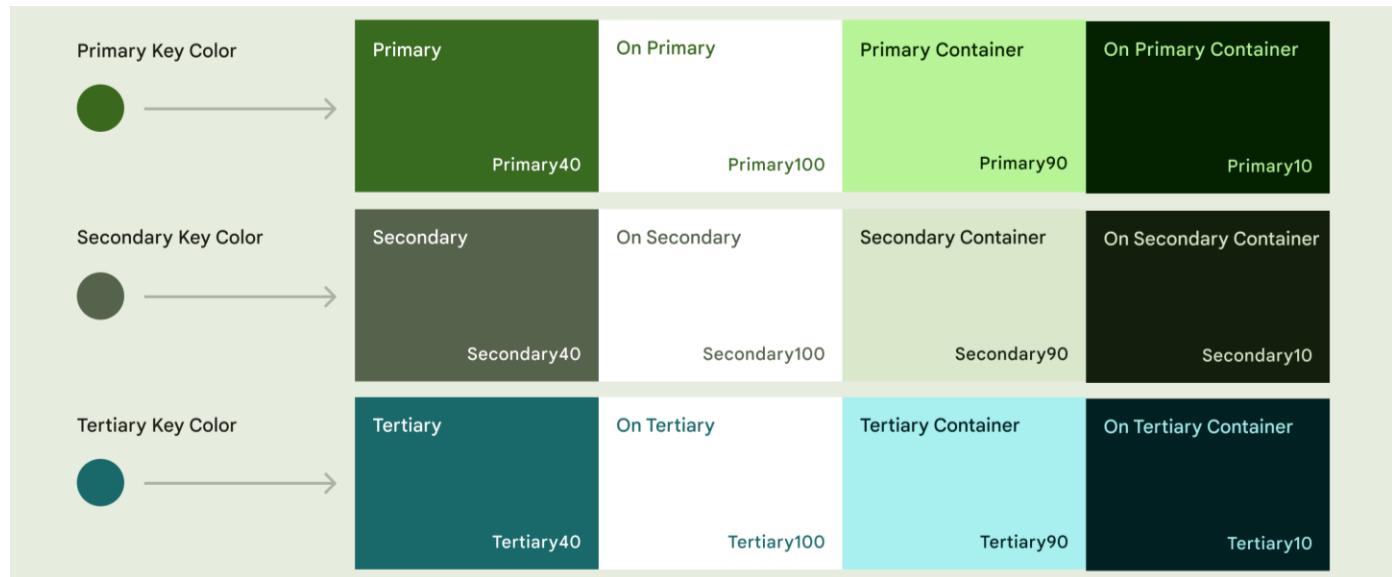
3

COLORS

ACCENT COLORS – MÀU CHỦ ĐẠO

Accent color là tổ hợp các màu được xác định để sử dụng trong một thiết kế UI/UX. Nắm vai trò là các màu chủ đạo để thổi tính cá nhân thiết kế.

Các màu chủ đạo được phân cấp theo mức độ quan trọng bằng Primary, Secondary, Tertiary.

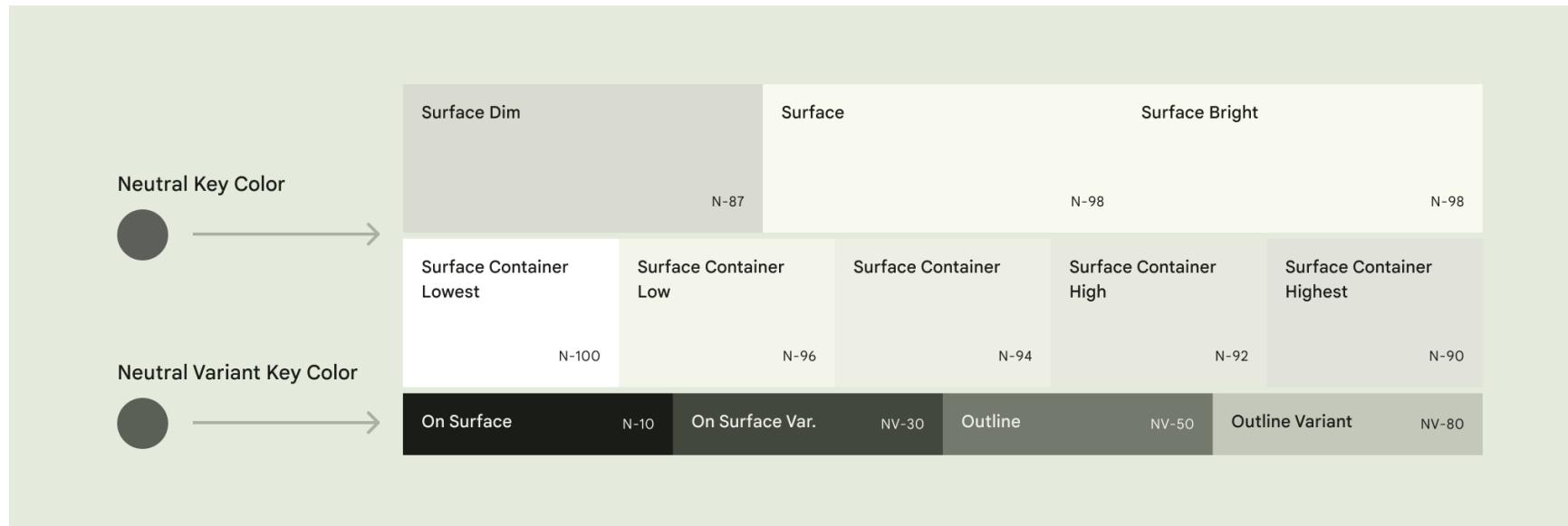


3

COLORS

NEUTRAL COLORS – MÀU TRUNG TÍNH

Là tổ hợp các màu trung tính nhằm trung hòa thiết kế cũng như sử dụng ở những vị trí đặc biệt như màu nền, màu bể mặt component hoặc dùng để làm nổi bật các yếu tố thiết kế nên nền kém tương phản.

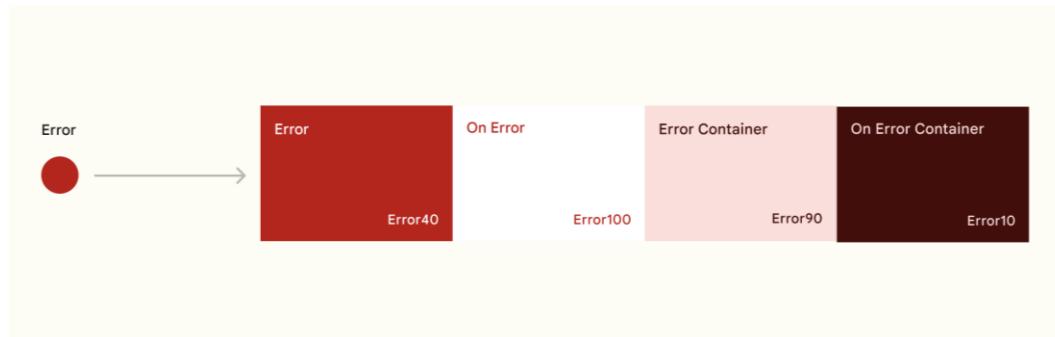


3

COLORS

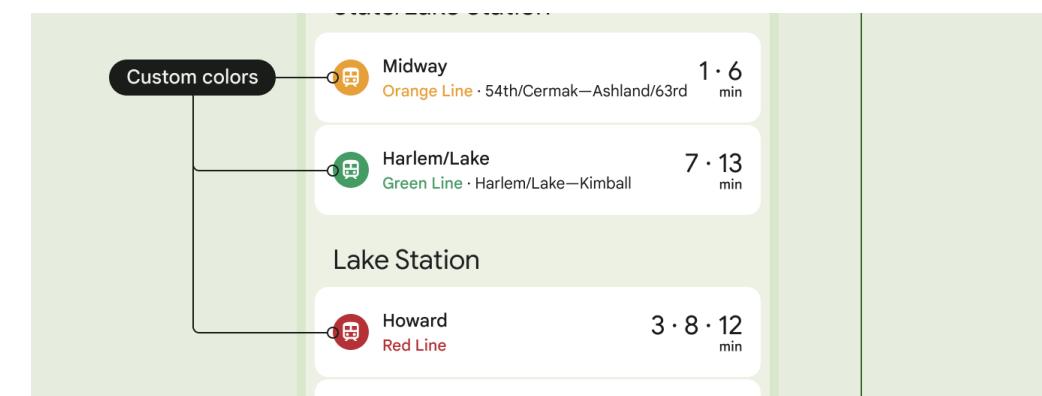
FEEDBACK COLORS – MÀU PHẢN HỒI

Feedback colors là tổ hợp những màu phản hồi nhằm mang tính chất giao tiếp với người dùng, ví dụ như báo lỗi, cảnh báo, chấp thuận, từ chối....



CUSTOM COLORS – MÀU TÙY BIẾN

Màu tùy biến hay custom colors thường là những màu HUE được thêm vào với mục đích rõ ràng trong thiết kế.



3

COLORS

COLOR MODES – HỆ MÀU

Hệ màu là hệ thống giúp nhận biết màu sắc kỹ thuật số bằng cách sử dụng ký tự hoặc số. Trong thiết kế UI, ta thường sẽ sử dụng hệ màu **RGB**, **HSL**, **HSV/HSB** và dùng thông số **HEX** để nhập liệu.



HEX: là một tổ hợp mã gồm 6 số hoặc ký tự dùng để biểu thị màu sắc ở hệ màu RGB. Có thể viết kèm # hoặc không, ví dụ: #7E52A0

RGB

Hệ màu được tinh chỉnh từ thông số Red, Green và Blue

HSL

Hệ màu được tinh chỉnh từ thông số Hue, Saturation và Lightness

HSV/ HSB

Hệ màu được tinh chỉnh từ thông số Hue, Saturation và Value hoặc Brightness

3

COLORS

HUE – SẮC THÁI MÀU

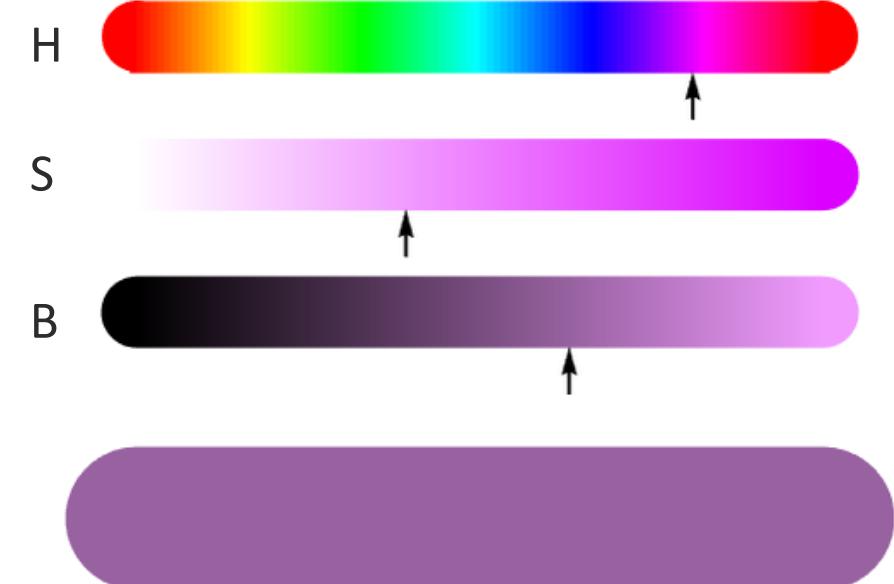
Chính là màu sắc được tạo ra bởi vị trí chỉ số trên bánh xe chuyển màu được tính từ màu đỏ nguyên gốc

SATURATION / CHROME – BÃO HÒA

Là đại lượng đặc trưng của màu sắc tương đối so với màu gốc. Với đỉnh là màu Hue và gốc sẽ càng gần về trắng hơn.

BRIGHTNESS / VALUE – ĐỘ SÁNG

Là đại lượng đặc trưng cho sự sáng tối của màu so với màu gốc. Với đỉnh là Hue và gốc sẽ càng gần về đen hơn.

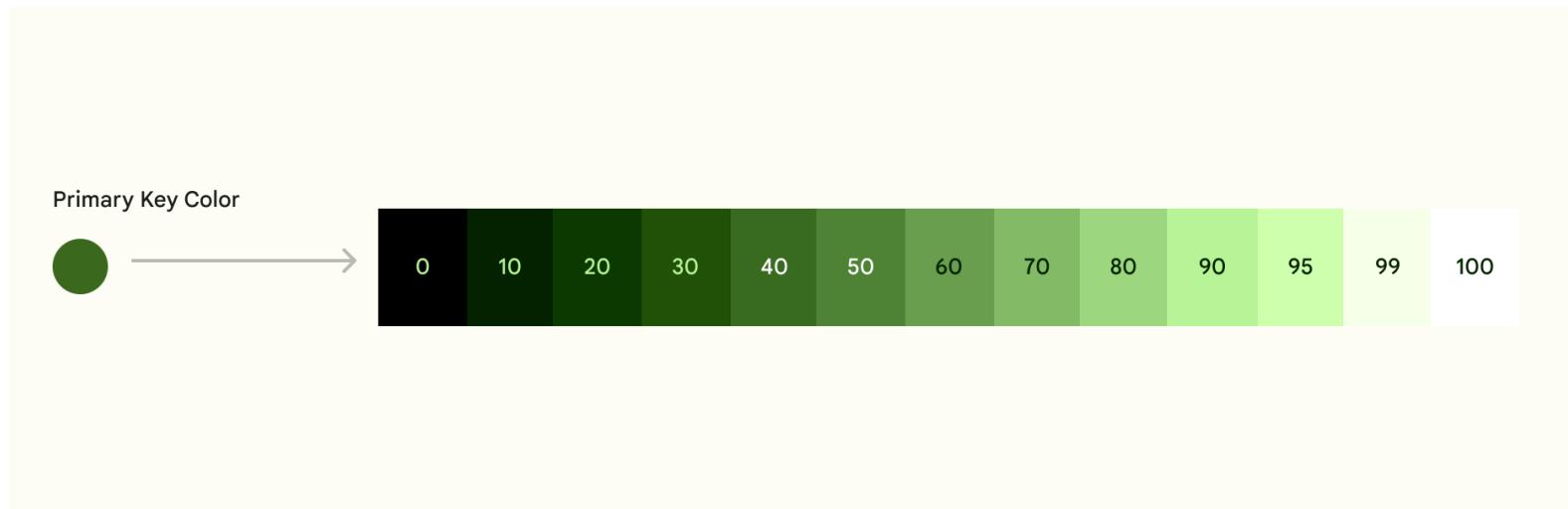


3

COLORS

TONAL- TÔNG MÀU

Vậy với sự kết hợp giữa thêm đen hoặc thêm trắng, ta sẽ có được giải tones màu của bất kỳ màu nào với 0 tông là 100% đen và 100 tông là 100% trắng

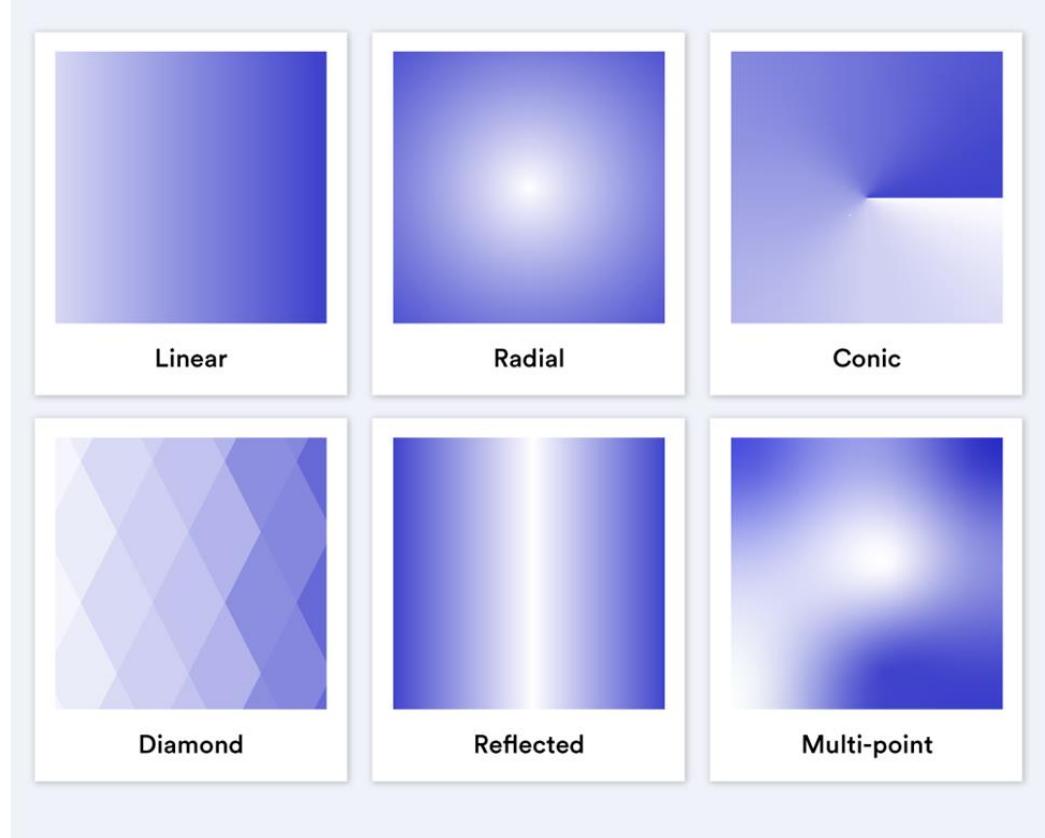
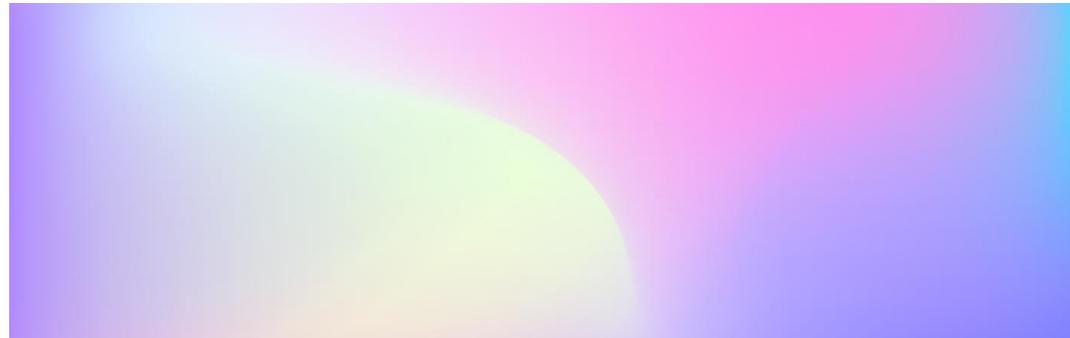


3

COLORS

GRADIENT – CHUYỂN SẮC

Gradients bao gồm hai màu sắc trở lên kết hợp với nhau để tạo ra dải màu chuyển sắc hòa trộn một cách mềm mại



Các dạng chuyển màu Gradients khác nhau sẽ tạo ra hiệu ứng về mặt thị giác khác nhau.

04

SPACING

**“Create the space and
a bigger life happens”**

Alysia Reiner

4

SPACING

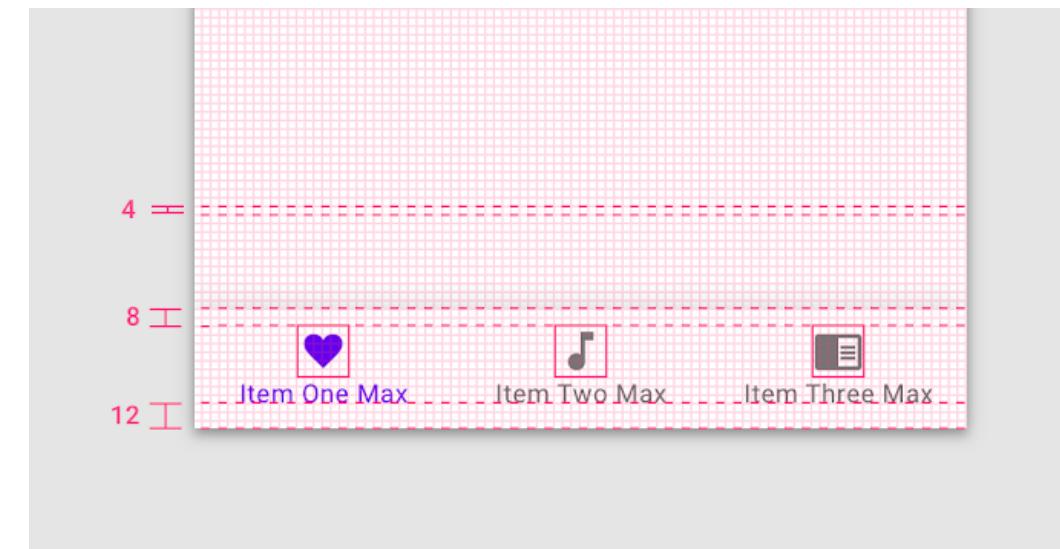
8DP GRID – LƯỚI 8 ĐIỂM ẢNH

Trong UI Design thì các components đều nên sắp xếp dựa trên đường cơ bản của lưới 8dp. Áp dụng hầu hết cho cả màn hình mobile, tablet và máy tính bàn



4DP GRID – LƯỚI 4 ĐIỂM ẢNH

Với những elements nhỏ như Icons, chữ và những elements nằm trong components. Vì tính vi mô nên ta có thể sắp xếp chúng theo lưới 4dp.

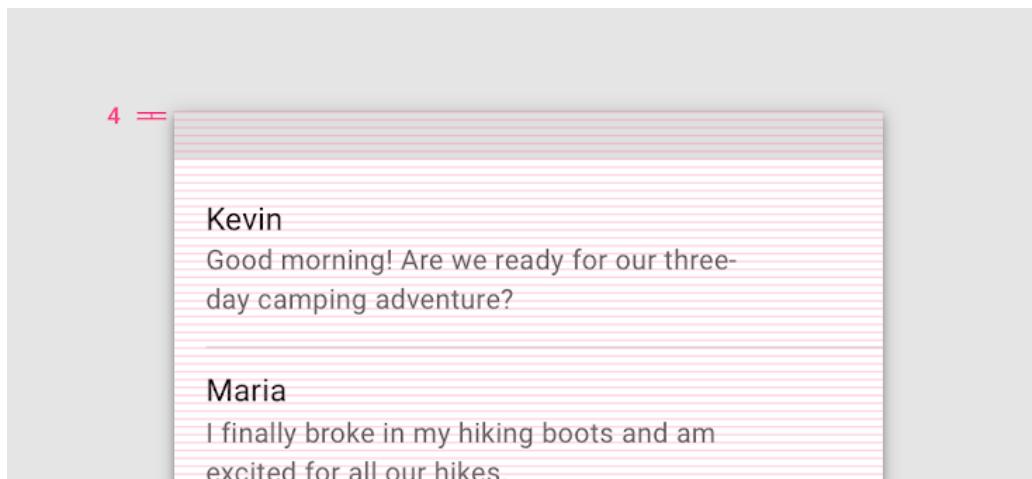


4

SPACING

4DP BASELINE GRID

Lưới đường cơ bản 4dp dùng để đặt để nội dung. Với hệ thống lưới này, ta sẽ tạo ra sự phân cấp nội dung dễ dàng cũng như tiện cho việc sắp xếp bố cục.



DIMENSION – KÍCH THƯỚC

Kích thước là thông số quản lý chiều rộng và chiều cao của một element hoặc component trong thiết kế



4

SPACING

PADDING

Padding là thông số chỉ khoảng trống giữa nội dung và khung viền

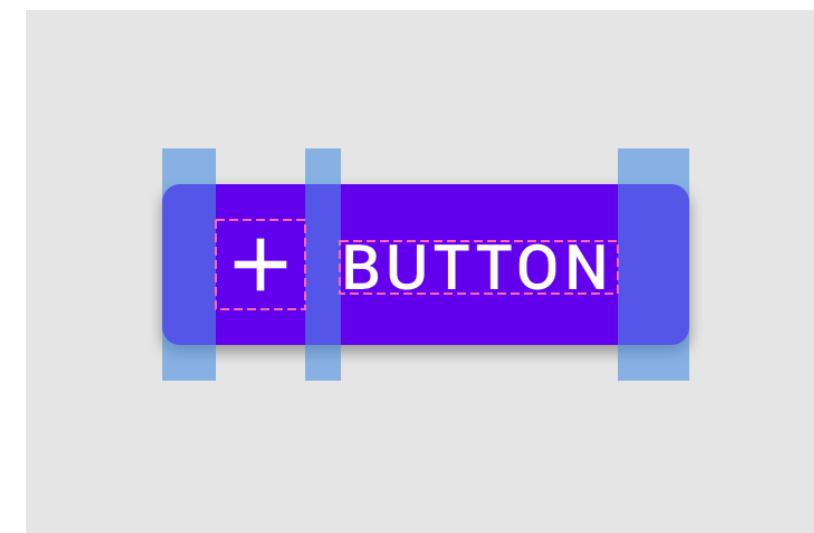
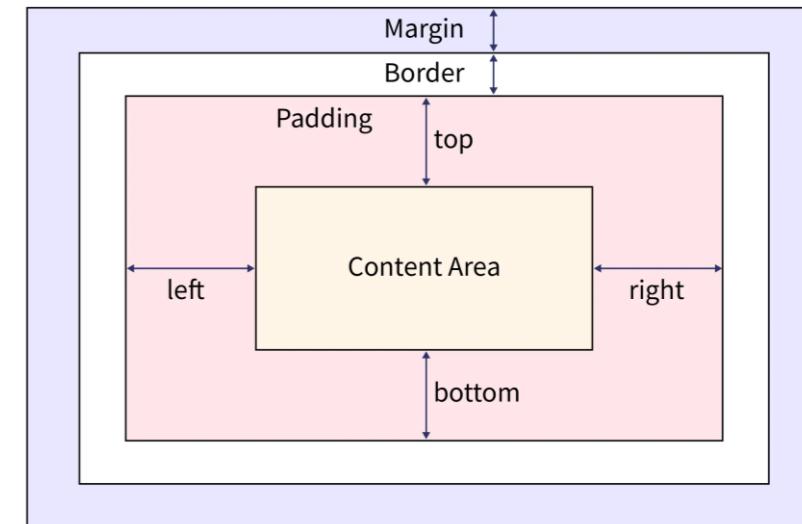
MARGIN

Margin là khoảng cách giữa điểm ngoài cùng của phần tử và khung viền, khoảng cách giữa các phần tử con với nhau.

BORDER

Border chính là khung viền của một phần tử. Mặc định, khung viền sẽ không thể được nhìn thấy trừ khi ta set thông số màu sắc cho nó

BOX MODEL



05

EFFECTS

**"You're an artist, not a style
You can change, do different things"**

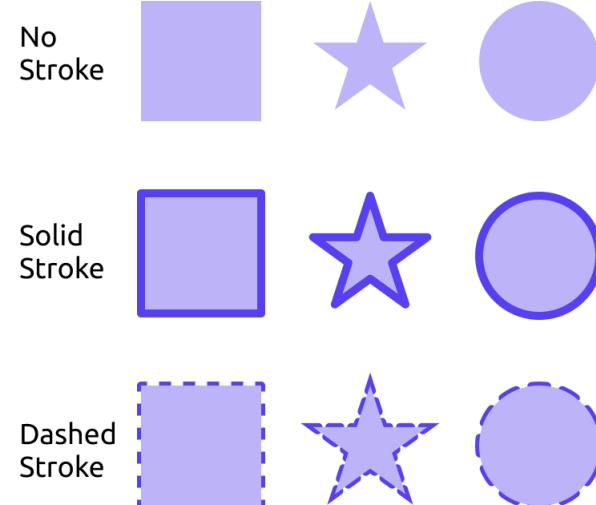
Jon Burgerman

5

EFFECTS

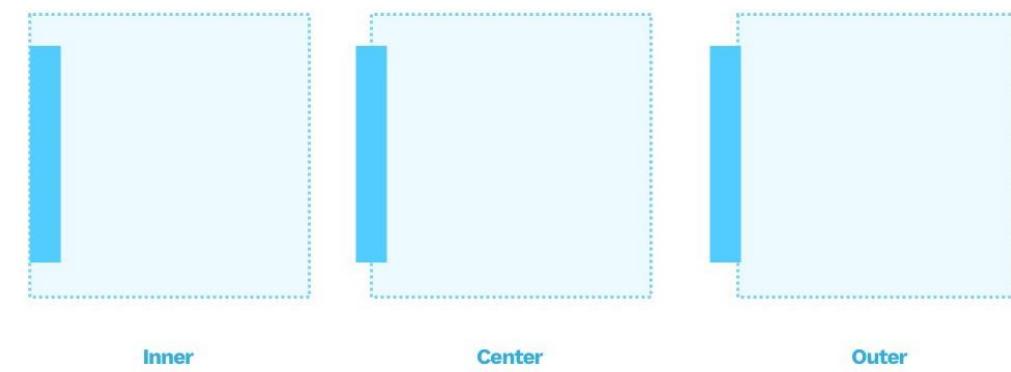
STROKE – VIỀN

Stroke là đường viền của một đối tượng được tạo ra để tạo đường bao hoặc tạo độ sắc nét, phân biệt mảng màu rất hiệu quả



BORDER – KHUNG VIỀN

Tương tự như Stroke, Border cũng là một đường viền bao quanh nhưng chỉ áp dụng cho cả một components thiết kế. Các border ở các hướng riêng biệt có thể được tinh chỉnh với thông số riêng lẻ và cụ thể.



5

EFFECTS

STROKE STYLE – KIỂU VIỀN

Các kiểu viền khác nhau thì sẽ tạo ra các hiệu ứng thị giác khác nhau. Tùy vào trường hợp sử dụng, các loại viền có thể tạo độ linh hoạt cho thiết kế



Butt Cap



Rounded Cap



Projecting Cap



Miter Join



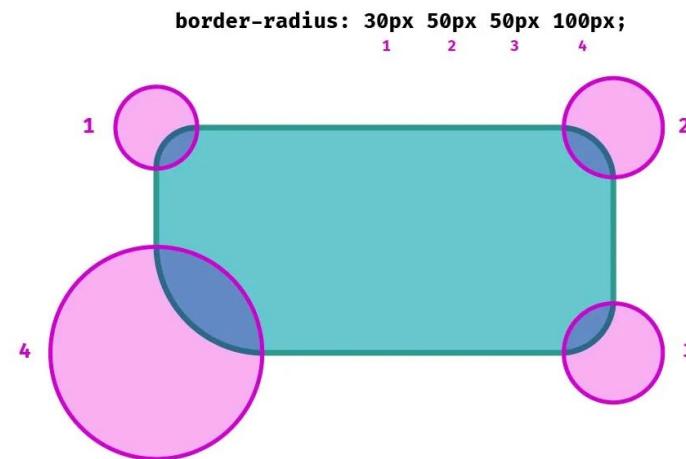
Rounded Join



Beveled Join

BORDER RADIUS – GÓC BO VIỀN

Border radius là giá trị dùng để xác định chiều rộng và chiều cao các góc của một khung viền trong thiết kế.

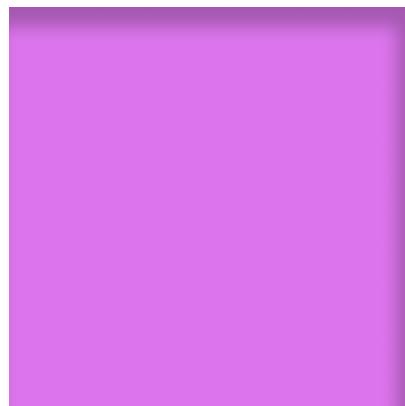


5

EFFECTS

INNER SHADOW – ĐỔ BÓNG TRONG

Là hiệu ứng giúp ta đổ bóng bên trong nội dung. Giúp tạo chiều sâu cho vật thể cũng như phần tử thiết kế.



INNER SHADOW

DROP SHADOW – ĐỔ BÓNG

Là hiệu ứng đổ bóng bên ngoài nhằm tạo hiệu ứng như bóng thật của đối tượng, tạo cảm giác đối tượng đang được nâng lên so với đối tượng nằm phía dưới, hoặc phía sau nó.



DROP SHADOW

5

EFFECTS

LAYER BLUR- LÀM MỜ

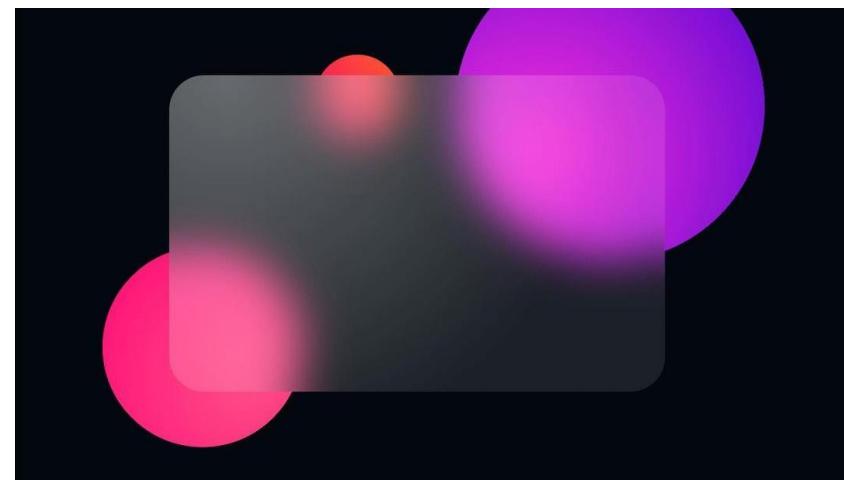
Là hiệu ứng làm nhòe đối tượng dựa theo các giá trị màu xung quanh nhằm tạo hiệu ứng chuyển động, mất nét, giảm nhấn mạnh trong một vài tình huống nhất định.



LAYER BLUR

GLASS EFFECT – KÍNH MỜ

Là hiệu ứng làm trong suốt đối tượng dựa vào mục đích thiết kế. Hiệu ứng này là sự kết hợp giữa thông số trong suốt và làm mờ chủ thể để tạo điểm nhấn



06

BUTTONS

**“You push the button,
We do the rest”**

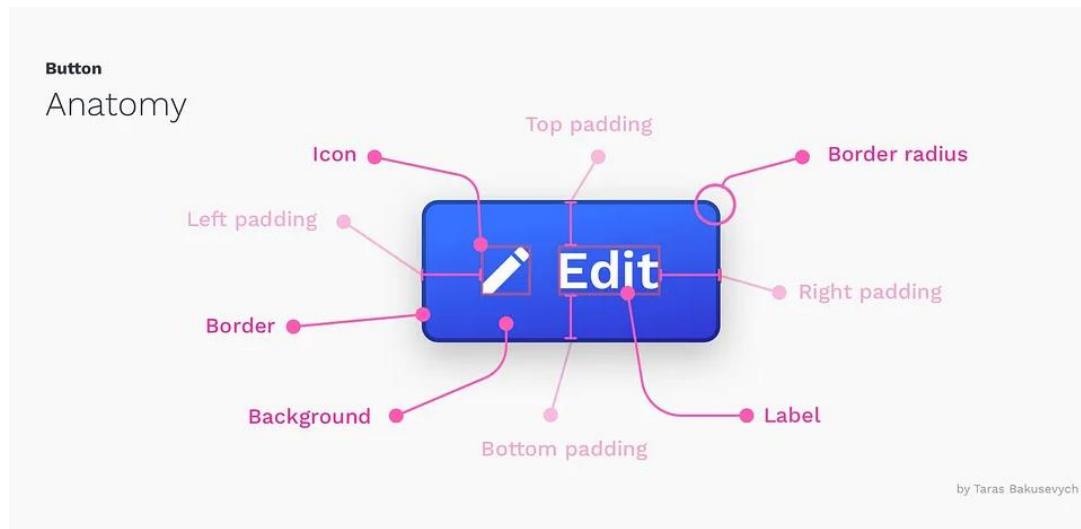
George Eastman

6

BUTTONS

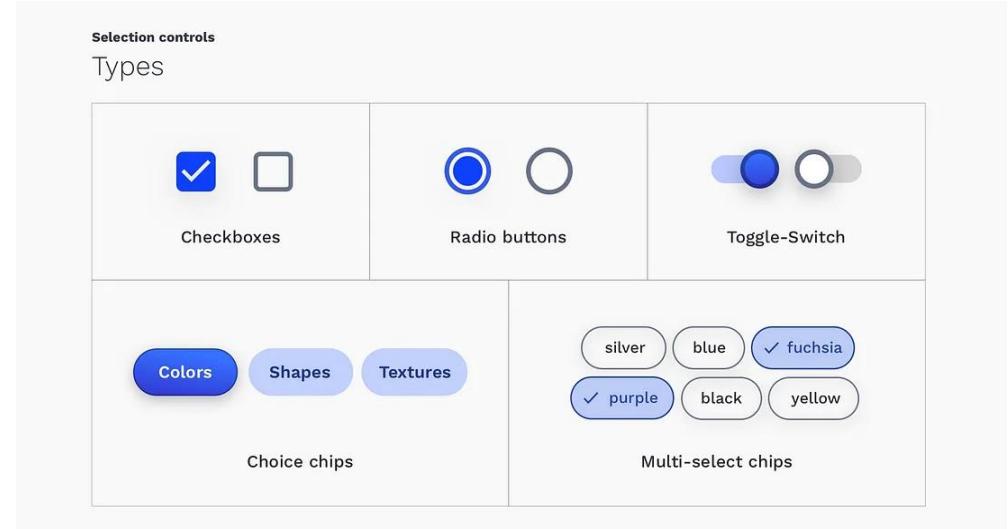
BUTTON – NÚT BẤM

Button là hệ thống nút bấm mà người dùng sử dụng để tương tác với ứng dụng hoặc trang web. Buttons có rất nhiều thành phần để tương tác và biến thể tương đương



CONTROL – HỆ THỐNG KIỂM SOÁT

Tương tự như button, hệ thống kiểm soát cũng là cách mà người dùng tương tác. Hệ thống này điều hướng người dùng bằng cách cuộn, chọn, thả xuống, thu lên và nhiều biến thể khác

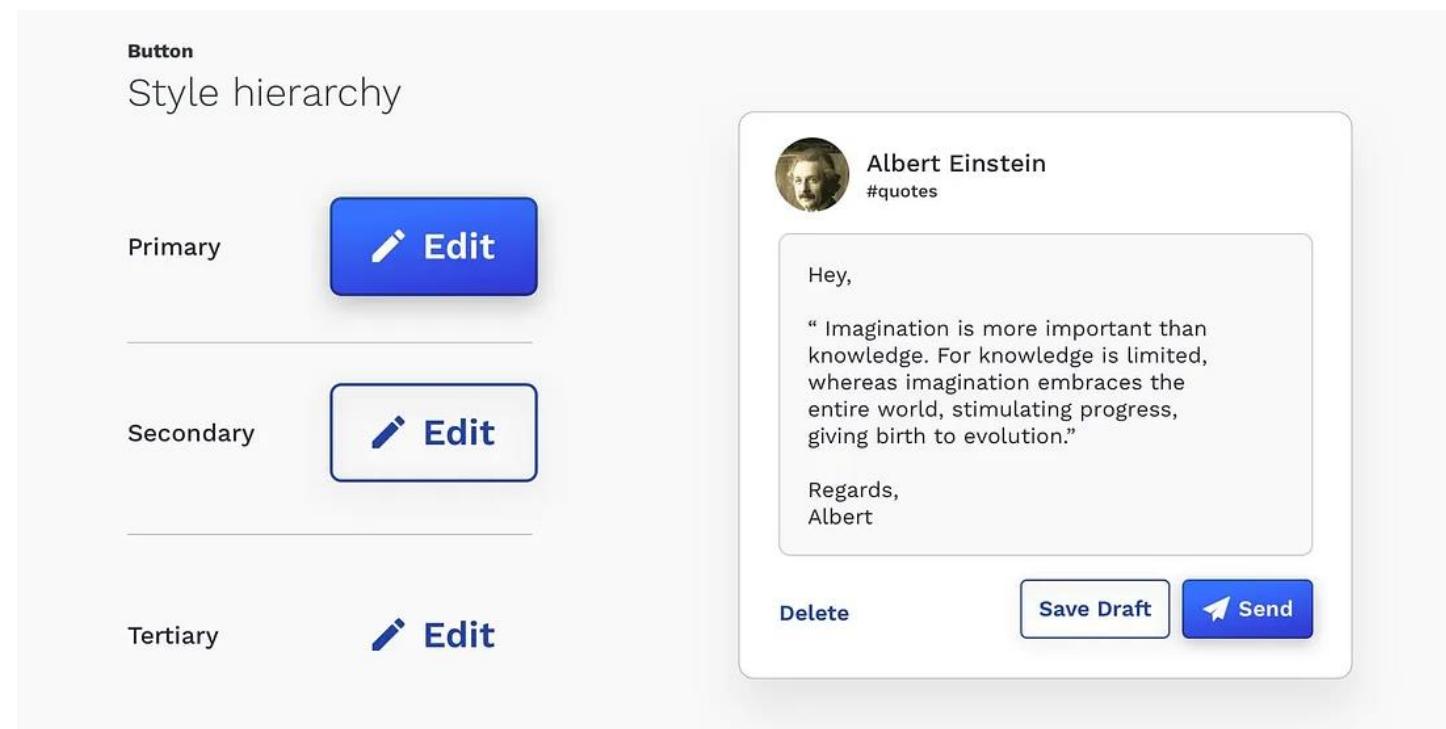


6 BUTTONS



BUTTON HIERARCHY – HỆ THỐNG NÚT BẤM

Tương tự như màu sắc, hệ thống nút bấm cũng rất phức tạp và cần sự phân cấp rõ ràng để tiện sử dụng cho những nền màu sắc, mức độ quan trọng khác nhau



6

BUTTONS

Contained Button with Icon: Nút bấm với biểu tượng

Contained Button: Nút bấm thông thường

Outlined Button: Nút bấm không nền, chỉ có viền

Text Button: Nút bấm không nền, không viền

Icon Button: Nút bấm chỉ có riêng biểu tượng

Floating Action Button: Nút bấm trôi trên màn hình

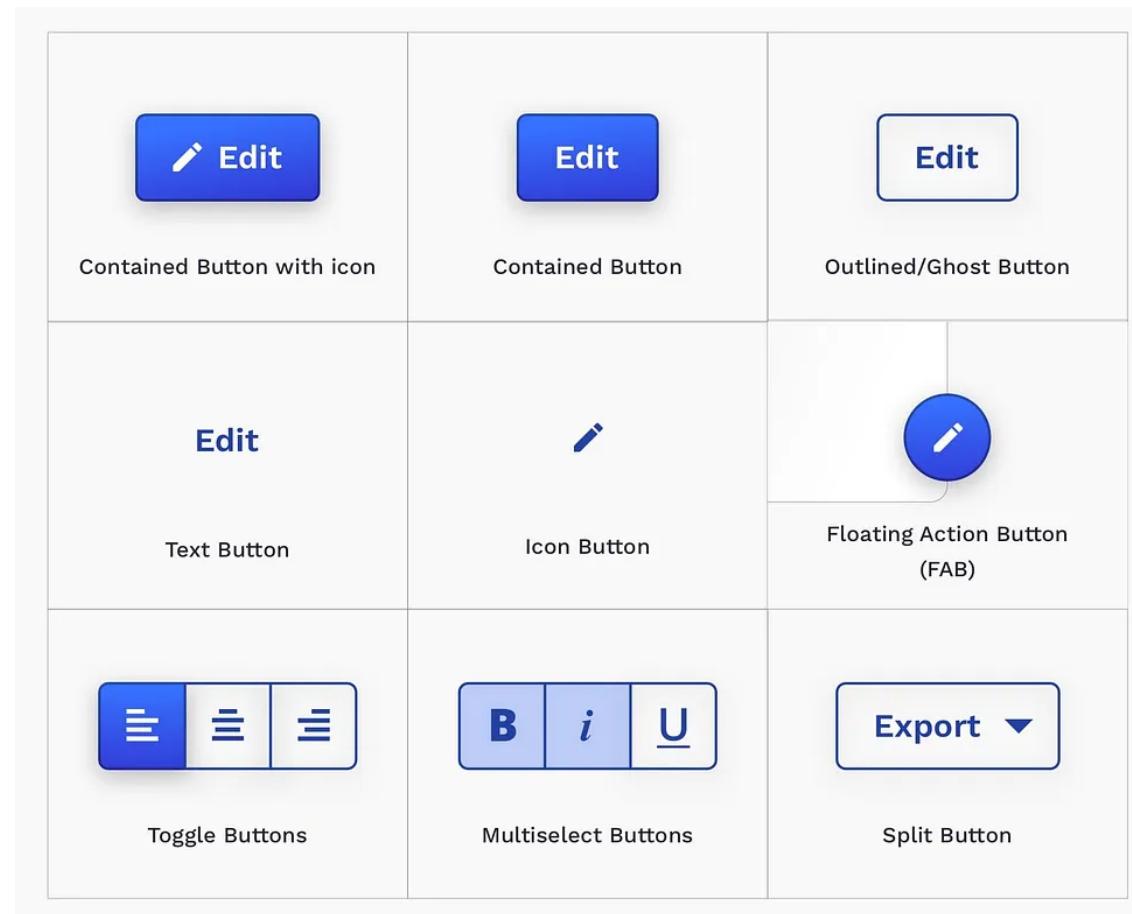
Toggle Buttons: Nút bấm chuyển đổi

Muliselect Buttons: Nút bấm chọn nhiều đối tượng

Split Button: Nút bấm cho phép sổ ra

BUTTON STYLE – CÁC LOẠI BUTTONS

Tùy vào tình huống, kích thước và độ nhận diện ta có thể sử dụng các loại nút bấm khác nhau



6

BUTTONS

Normal: Nút bấm bình thường hiển thị components này có thể tương tác và khả dụng.

Focus: Nút bấm được làm nổi bật, thường là do người dùng đang dùng keyboard hoặc các phương thức nhập khác và chọn đến components

Hover: Nút bấm hiển thị khi người dùng sử dụng con trỏ chuột rê đến components

Active: Thể hiện nút đã được bấm hoặc đang trong quá trình diễn ra thao tác bên ngoài

Loading: Nút bấm thể hiện rằng hành động đang không được hành động ngay lập tức và đang trong quá trình thực hiện.

Disabled: Nút bấm thể hiện component hiện không khả dụng.

BUTTON STATES – TRẠNG THÁI BUTTONS

Dựa vào thao tác của người dùng mà các nút hiển thị ở những trạng thái khác nhau. Ngoài ra, những trạng thái này cũng sẽ ảnh hưởng đến tâm lý người dùng trước khi thao tác.



07

FORMS

**“One can be emptied out
and be filled up”**

Isabelle Adjani

7

FORMS

Container: Khu vực tương tác nhập dữ liệu

Input text: Nơi chứa text được nhập vào

Placeholder: Text được gợi ý sẵn trước khi nhập liệu

Label: Nhãn dẫn gợi ý thông tin của trường nhập liệu

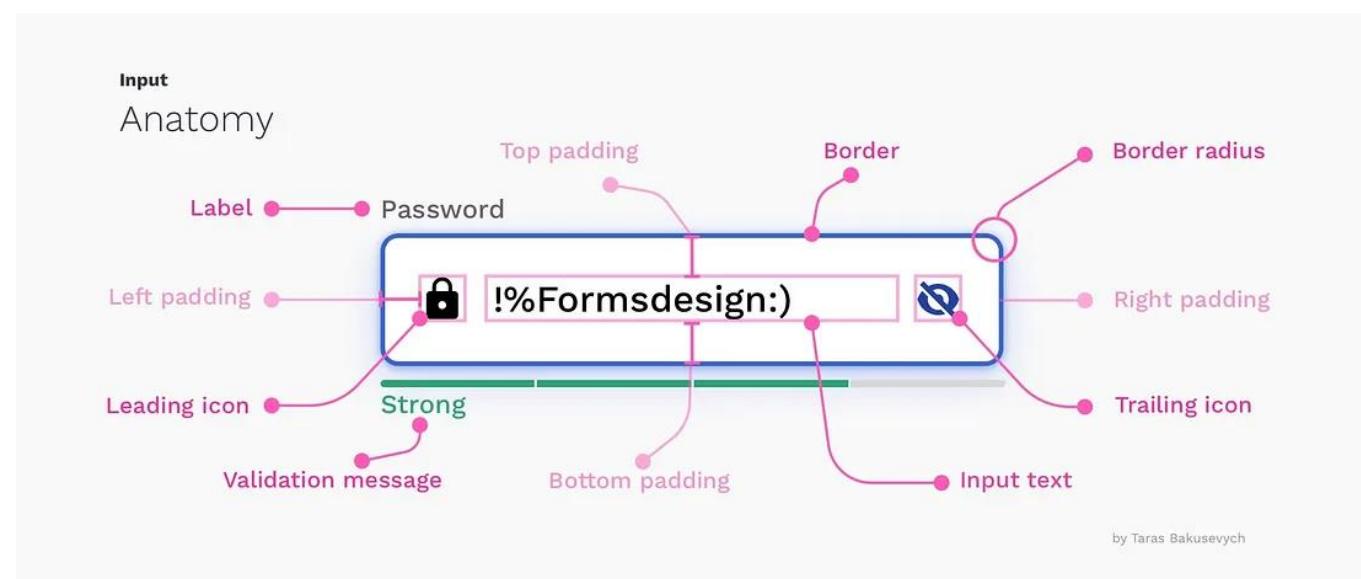
Helper hoặc Validation text: Nơi cung cấp nội dung bổ sung hoặc nút bấm giúp đỡ cho trường dữ liệu

Leading Icon: Icon nằm phía trước input nhằm mô tả trường dữ liệu

Trailing Icon: Icon nằm phía sau input thường cho người dùng kiểm soát nội dung đã nhập như xóa, ẩn, hiện, v.v...

INPUT FIELD – TRƯỜNG NHẬP DỮ LIỆU

Là một components cho phép người dùng nhập dữ liệu vào giao diện ứng dụng hoặc website. Thường xuất hiện dưới dạng đơn điền hoặc hộp thoại.



7

FORMS

Text input: Trường nhập dữ liệu văn bản cơ bản

Search Field: Trường tìm kiếm, truy xuất thông tin

Date: Trường nhập/lựa chọn dữ liệu dạng ngày tháng

Selection Input: Trường lựa chọn MỘT dữ liệu từ những lựa chọn có sẵn

Text area input: Trường nhập đoạn văn bản với nội dung lớn.

Number: Trường nhập liệu chỉ cho phép nhập số.

Multi-select input: Trường lựa chọn NHIỀU dữ liệu từ việc truy xuất hệ thống.

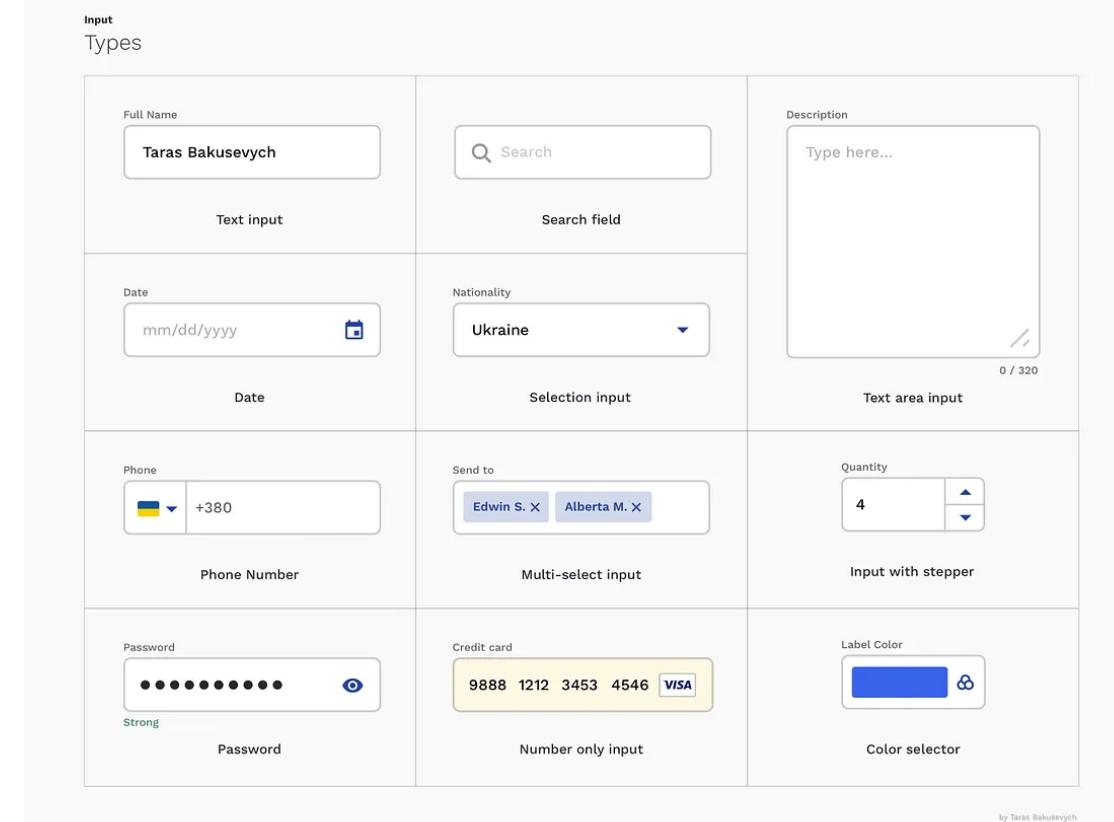
Input with stepper: Trường nhập số lượng với thanh điều chỉnh

Password: Trường nhập mật khẩu với độ bảo mật cao

Digit: Trường nhập số theo định dạng format nhất định

INPUT TYPE – LOẠI TRƯỜNG NHẬP LIỆU

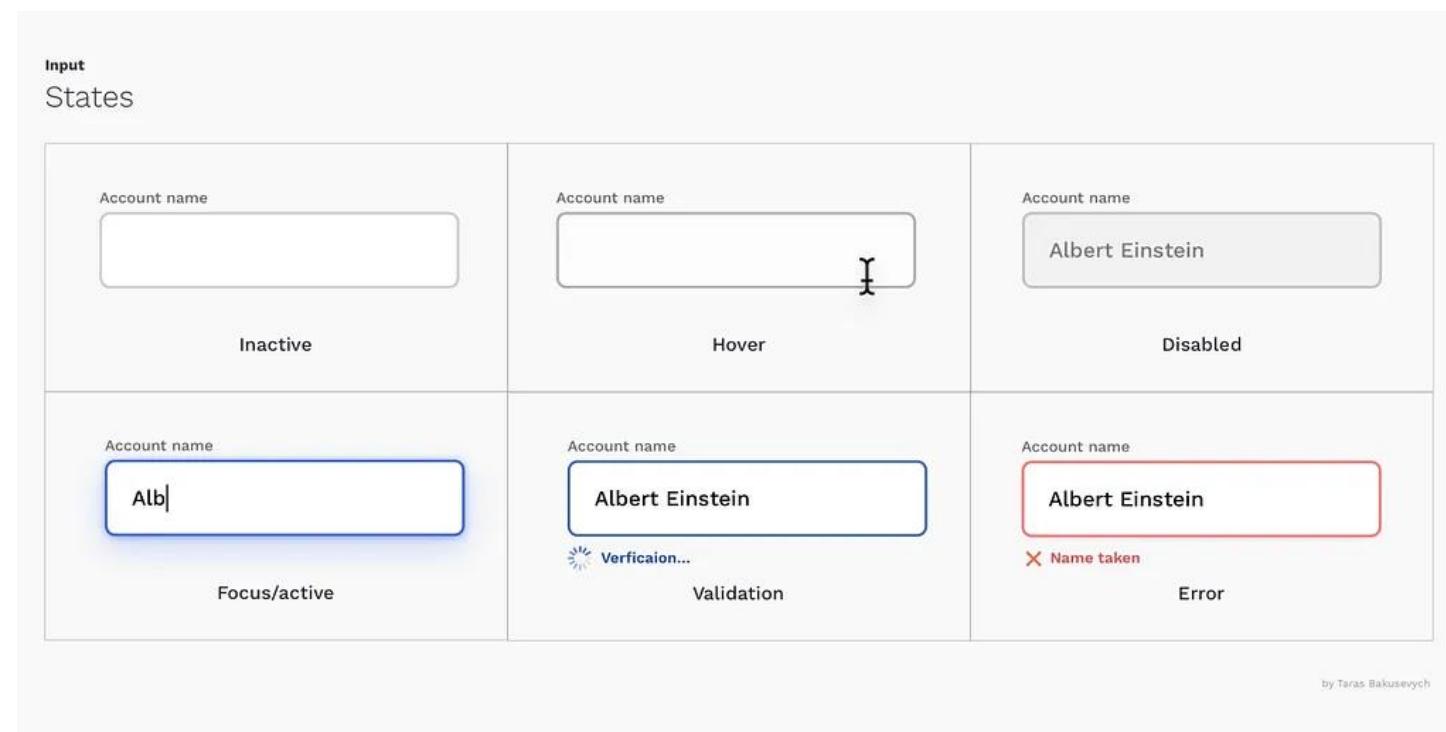
Các loại trường nhập liệu khác nhau phục vụ cho các mục đích khác nhau. Tính năng của chúng có thể bị giới hạn hoặc mở rộng so với việc nhập nội dung thông thường phụ thuộc vào tính năng mà UI yêu cầu.



7 FORMS

INPUT STATES – TRẠNG THÁI TRƯỜNG NHẬP LIỆU

Tương tự như Buttons, các trường nhập liệu cũng có các trạng thái tương tự để tương tác, phản hồi với người dùng dựa trên thao tác của họ để định hướng các hành động tiếp theo.



7

FORMS

Underline: Chỉ có border-bottom và nhän nằm tách biệt.

Outlined Adaptive: Có full border và nhän nằm ở vị trí căn giữa so với top-border.

Outlined Top Aligned: Có full border nhän nằm ở vị trí tách biệt trên trường nhập liệu.

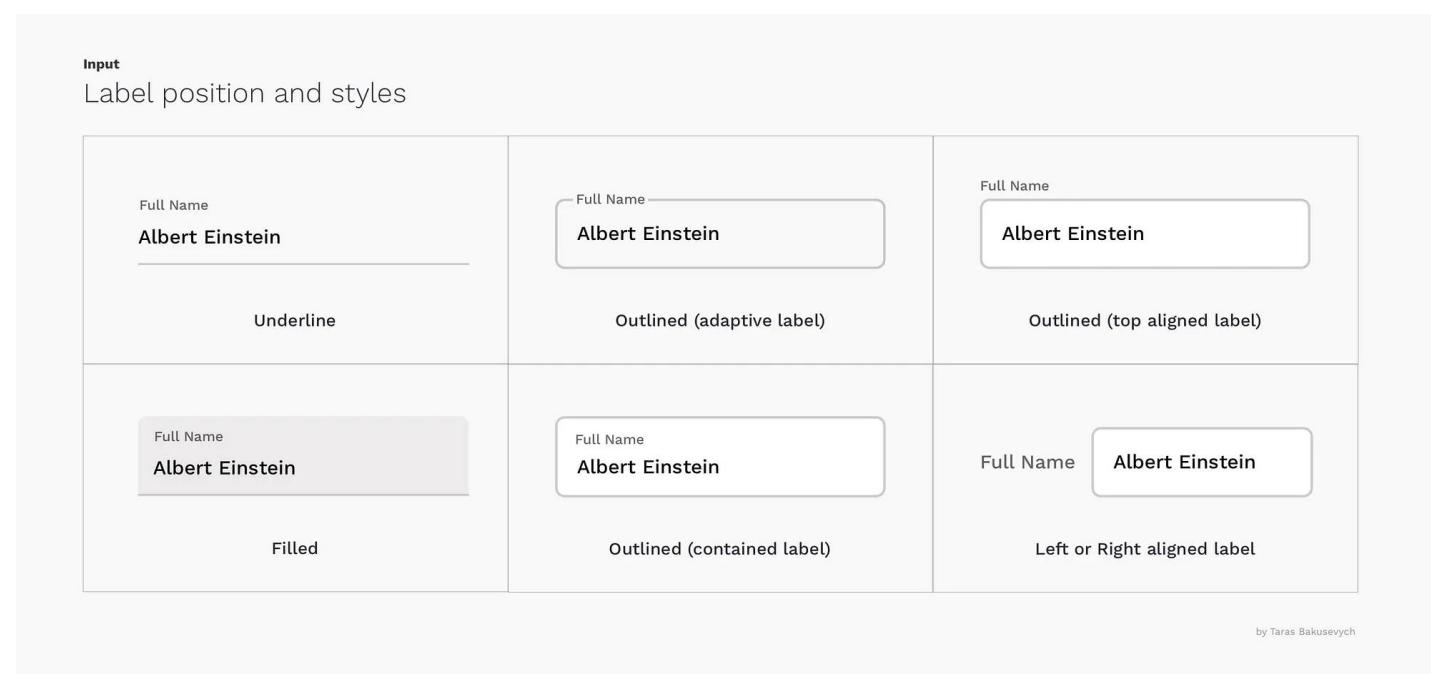
Filled: Trường nhập liệu được đổ màu và chứa cả nhän bên trong.

Outlined Contained: Có full border và chứa cả nhän bên trong.

Left/Right aligned: Có full border và nhän dán thường nằm bên trái hoặc bên phải trường nhập liệu.

INPUT STYLE – KIỂU TRƯỜNG NHẬP LIỆU

Các kiểu trường nhập liệu khác nhau không thay đổi về chức năng của nó. Nó chỉ được thiết kế với màu sắc, khung viền cùng cách đặt để nhän dán để tạo nên kiểu dáng phù hợp với ngôn ngữ thiết kế của sản phẩm.



08

ICONS

**"Symbols are powerful because
they are the visible sign of invisible realities"**

Saint Augustine

ICONS

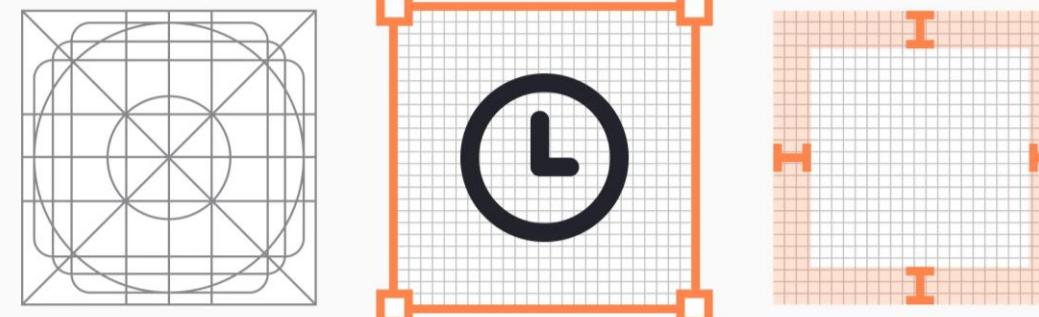
Icon Grid: Là hệ thống lưới riêng biệt để đồng nhất các thiết kế icon trong bộ theo một tỷ lệ nhất định.

Icon container: Là khung bao chứa icon. Các icon trong cùng một bộ icon phải luôn có container như nhau.

Icon padding: Là khoảng cách giữa icon đến khung viền của container. Padding là yếu tố quan trọng trong việc thiết kế icon, các hình dạng icon khác nhau sẽ có các padding khác nhau để icon đồng nhất về mặt thị giác.

ICONS – BIỂU TƯỢNG

Icons và symbol là những biểu tượng đơn giản với kích thước nhỏ và thường được sử dụng để biểu thị một chức năng hoặc tùy chọn của giao diện. Sử dụng icon tạo ra cảm giác nhanh chóng, dễ hiểu về nội dung cũng như cách hoạt động của giao diện.



8

ICONS

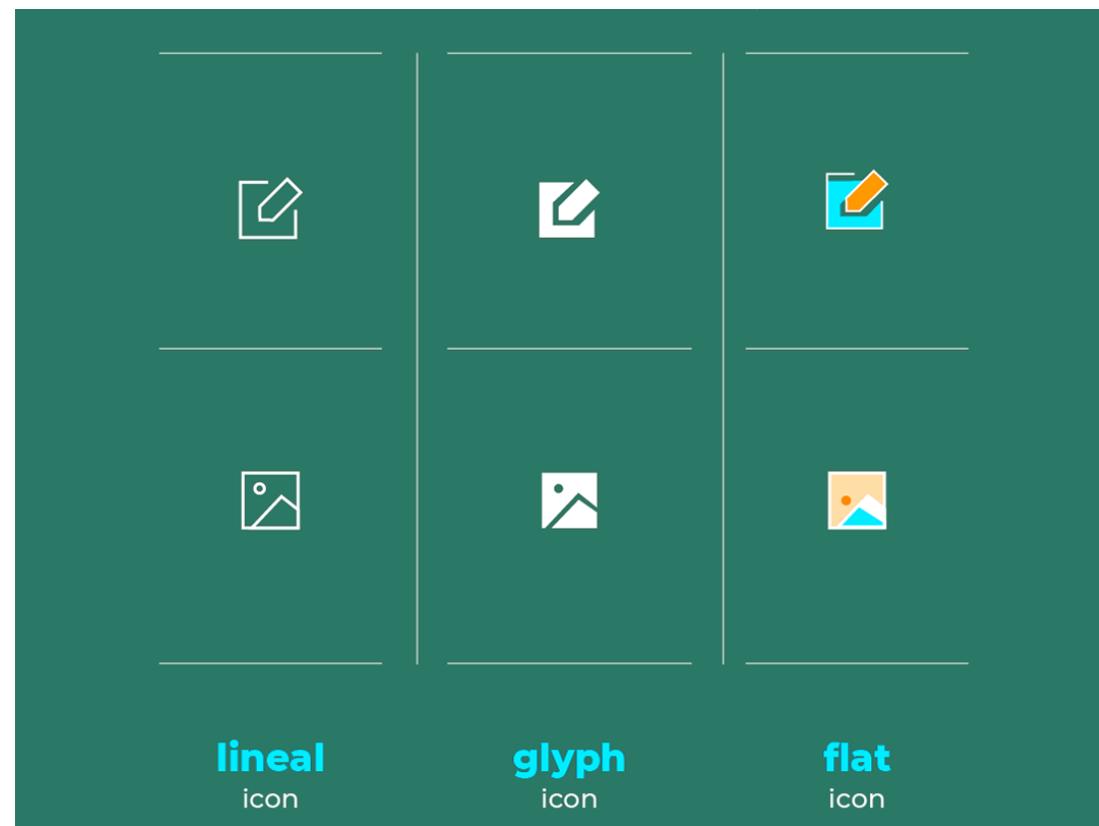
Lineal / Line Icon: Là các loại icon chỉ dùng nét, tức chỉ là chỉ có stroke trong thiết kế.

Glyph / Solid Icon: Là các loại icon chỉ dùng mảng màu trong thiết kế.

Flat Icon: Là loại icon minh họa, có thể dùng cả mảng màu và stroke để mô tả nhiều chi tiết hơn

ICON STYLE – ĐỊNH DẠNG ICON

Icon style rất quan trọng trong việc tạo ra tính nhất quán cũng như độ thanh lịch cho thiết kế



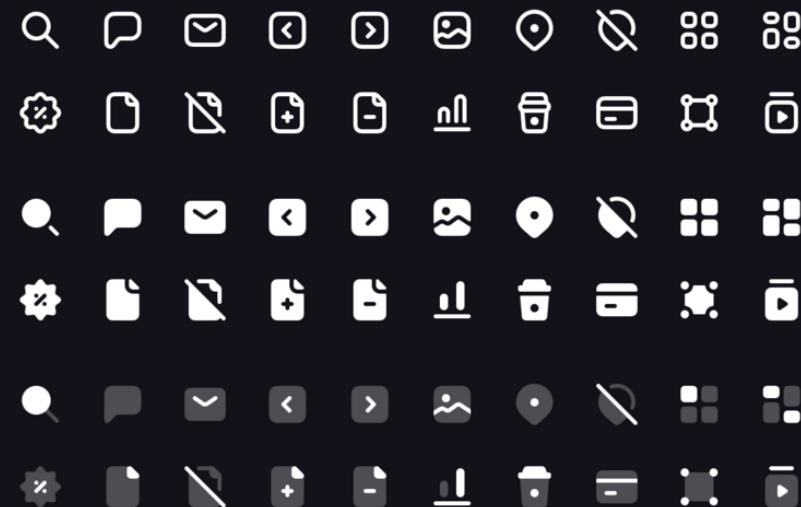
ICONS

ICON USAGE – ICON CHỨC NĂNG

Icon chức năng là cách phân loại icon theo chức năng mà chúng đại diện. Chức năng đó là xuyên suốt, dễ nhận ra hay đó là đặc nhất mà icon đó phải đảm nhận để hiển thị.

Universal Icon: Là các loại icon mà người dùng có thể nhận ra ngay lập tức và được sử dụng xuyên suốt thiết kế. Thường là nút Home, Back, Next, Previous, Tìm kiếm...

Unique Icon: Là các loại icon đại diện cho một tính năng riêng biệt, thường cần phải có label đi kèm để diễn giải tính năng.



09

IMAGES

**"It's not what you look at that matters,
It's what you see"**

Henry David Thoreau

9

IMAGES

IMAGES – HÌNH ẢNH

Là tập tin dạng hình ảnh được chèn vào website hoặc ứng dụng. Khi sử dụng hình ảnh cho website, ta cần lưu ý về nội dung, chất lượng và bản quyền của hình ảnh.



Hình ảnh hoặc video chèn vào website có thể dưới nhiều định dạng khác nhau như JPEG, JPG, PNG, SVG, Lottie, v.v...

CONTEXT – NỘI DUNG

Nội dung hình ảnh càng liên quan đến mục đích thiết kế, càng dễ hiểu cho người dùng tiếp cận nội dung trang web.

QUALITY – CHẤT LƯỢNG

Chất lượng hình ảnh tốt nhất cho UI design là 72ppi để đảm bảo kích thước và tốc độ truyền tải của website hoặc ứng dụng được tối ưu.

ACCESSIBILITY – BẢN QUYỀN

Hình ảnh được đăng tải trên ứng dụng hoặc website phải là hình ảnh freestock hoặc ảnh được sử dụng có bản quyền hoặc ảnh thật tự chụp từ dự án đang thiết kế.

9

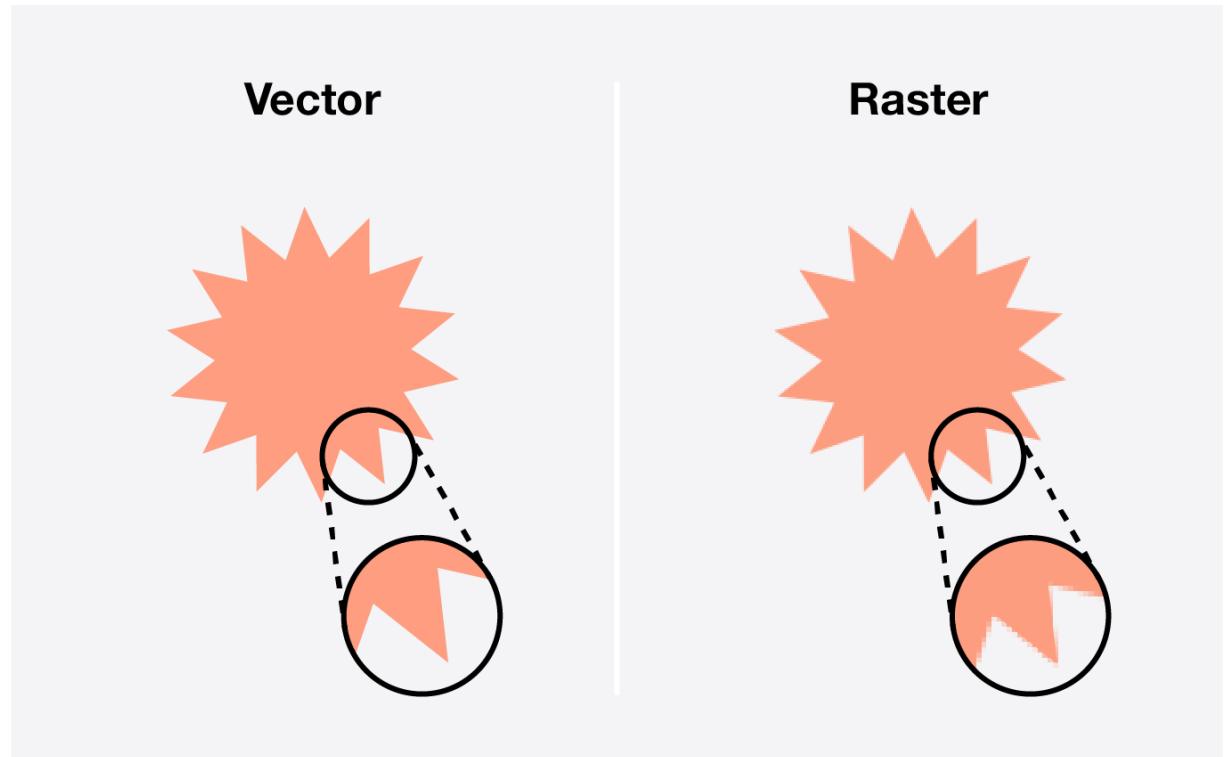
IMAGES

ĐỊNH DẠNG RASTER

Là định dạng hình ảnh thường thấy như ảnh chụp sẵn, hình ảnh thực tế vì đây là định dạng dễ điều chỉnh màu sắc, áng sáng để tạo hiệu ứng. Điểm yếu của ảnh Raster chính là phụ thuộc vào độ phân giải điểm ảnh.

ĐỊNH DẠNG VECTOR

Định dạng vector là định dạng kỹ thuật số được tạo ra bởi các phần mềm đồ họa. Phù hợp cho các dạng thiết kế như logo, icon, typography. Ưu điểm lớn nhất chính là đồ họa vector không phụ thuộc vào độ phân giải nên sẽ không bao giờ mất độ sắc nét dù ở bất kỳ kích thước nào.



9

IMAGES

HERO IMAGE

Hình ảnh sử dụng cho Hero thường lớn, thu hút và thể hiện được tiêu chí của sản phẩm.



MARKETING IMAGES

Hình ảnh với mức độ tùy biến kích thước cao, thường là ảnh động để thu hút khách hàng.

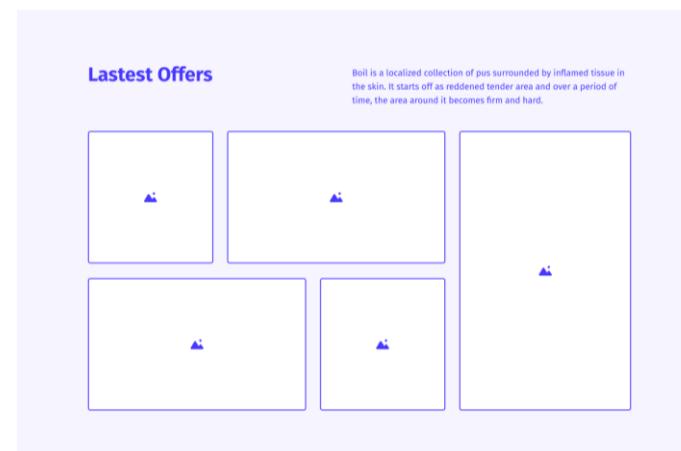
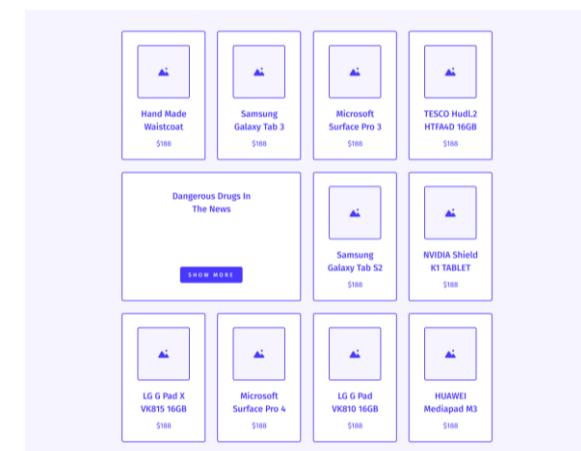


IMAGE TYPE – PHÂN LOẠI HÌNH ẢNH

Những hình ảnh được sử dụng với mục đích khác nhau sẽ có kích thước và tiêu chí riêng. Kiểm soát những điều này sẽ giúp website hoặc ứng dụng hoạt động mượt mà hơn.

THUMBNAILS

Là những hình ảnh nhỏ đại diện cho những hình ảnh thực tế lớn hơn. Dùng cho những giao diện dạng danh sách để người dùng quét mắt trong quá trình đọc nội dung.

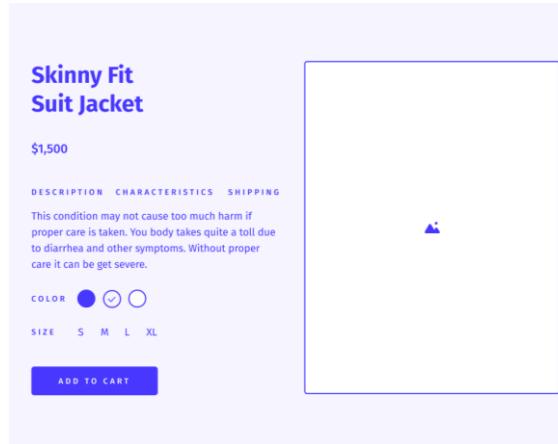


9

IMAGES

PRODUCT PHOTOS

Hình ảnh thực tế hoặc thể hiện sản phẩm. Được chỉnh sửa cẩn thận phục vụ cho mục đích e-commerce.



AVATARS

Dùng để đại diện cho hình ảnh của khách hàng.

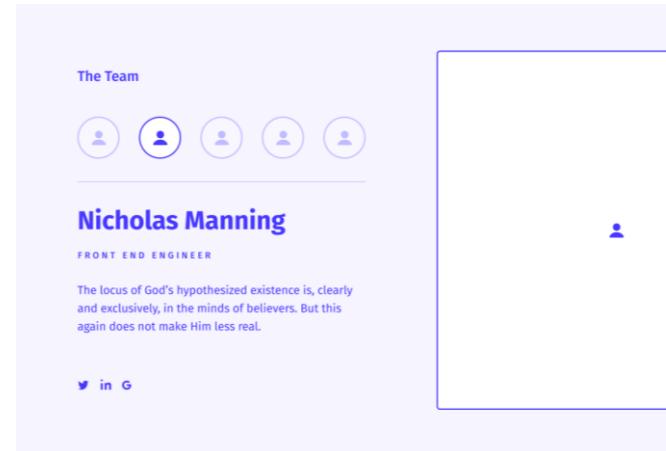
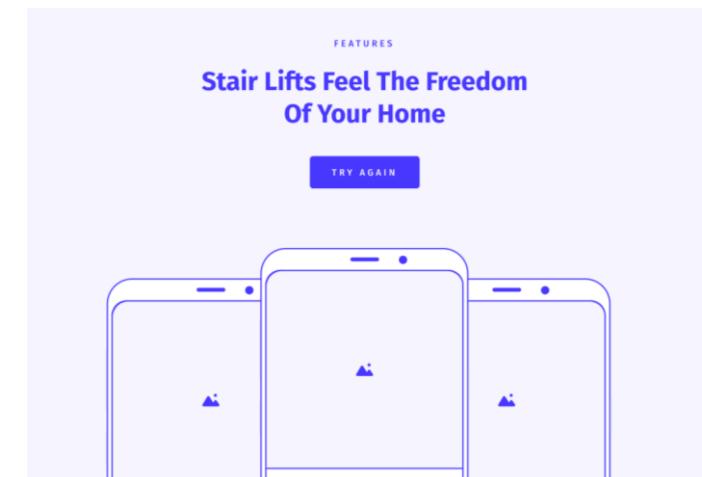


IMAGE TYPE – PHÂN LOẠI HÌNH ẢNH

Những hình ảnh được sử dụng với mục đích khác nhau sẽ có kích thước và tiêu chí riêng. Kiểm soát những điều này sẽ giúp website hoặc ứng dụng hoạt động mượt mà hơn.

IMAGES

Hình ảnh bình thường với mục đích minh họa trong bài viết, bài báo hoặc một section của trang web.



9

IMAGES

REAL-LIFE - ẢNH THỰC TẾ

Hình ảnh hay video thực tế là những hình ảnh được chụp từ đời thực, con người thực, phong cảnh thực. Đem lại cảm giác chân thật cho người dùng khi trải nghiệm

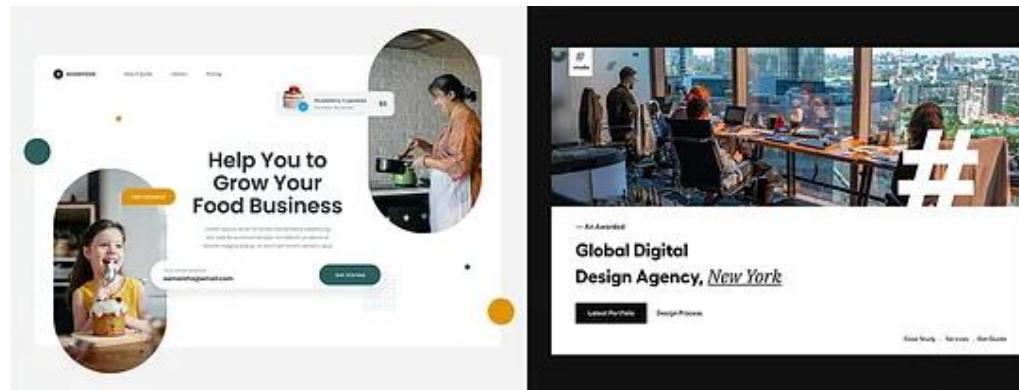
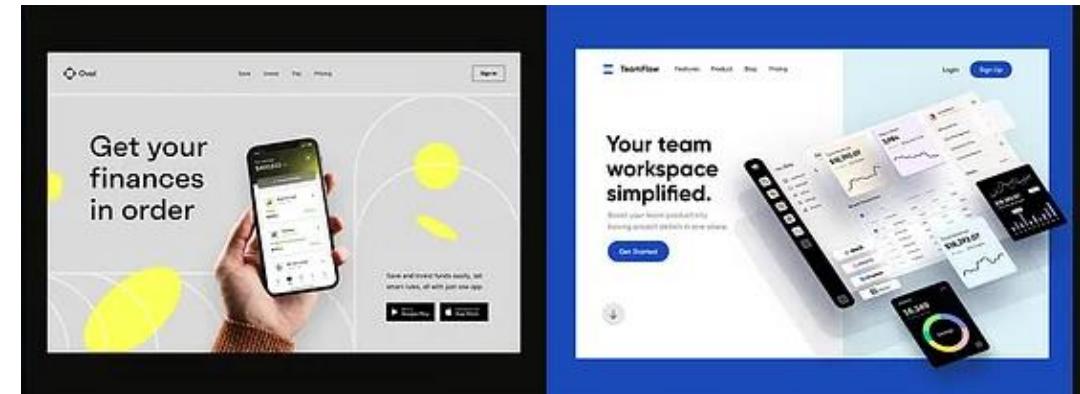


IMAGE STYLES – PHONG CÁCH HÌNH ẢNH

Phụ thuộc vào phong cách và mục đích của website hay ứng dụng, mà ta có thể tiếp cận người dùng bằng nhiều phong cách hình ảnh khác nhau.

SHAPES & SCREENSHOTS

Khối block và ảnh chụp màn hình là những hình ảnh thường được sử dụng cho những trang web, ứng dụng dạng sản phẩm digital hay dịch vụ.



9

IMAGES

3D ELEMENTS - ẢNH 3D

Là những hình ảnh được tạo từ phần mềm 3D hoặc vẽ theo dạng minh họa 3D. Mang tính chất trừu tượng hoặc minh họa thực tế rất cao.

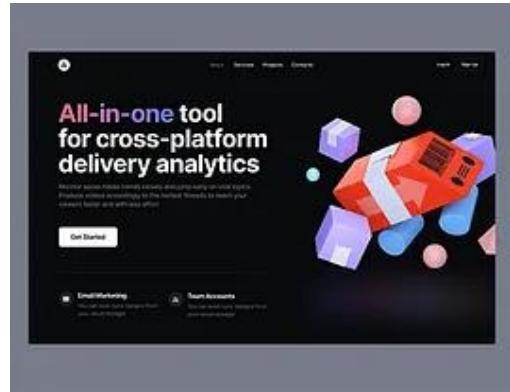
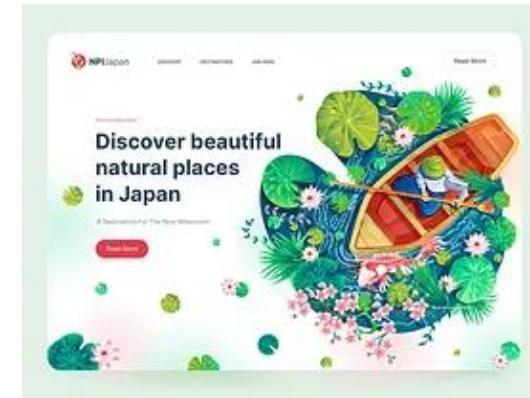


IMAGE STYLES – PHONG CÁCH HÌNH ẢNH

Phụ thuộc vào phong cách và mục đích của website hay ứng dụng, mà ta có thể tiếp cận người dùng bằng nhiều phong cách hình ảnh khác nhau.

ILLUSTRATION – MINH HỌA

Ảnh minh họa là những hình ảnh được vẽ tay hoặc vẽ bằng vector. Hình ảnh minh họa mang tính chất cá nhân, ít trang trọng và mang tính trang trí rất cao.



9

IMAGES

CAROUSEL - ẢNH BĂNG CHUYỀN

Là hình ảnh dạng slide xoay vòng, người dùng sẽ có thêm nhiều nội dung, hình ảnh hơn trong cùng một không gian hiển thị.

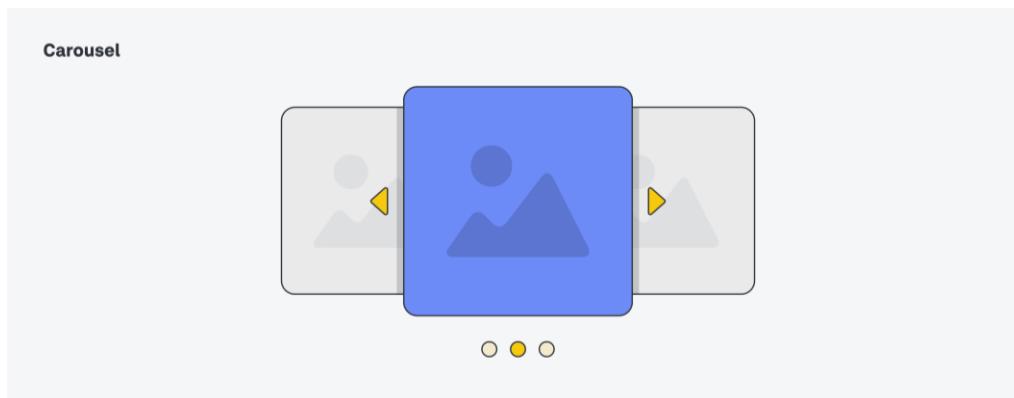
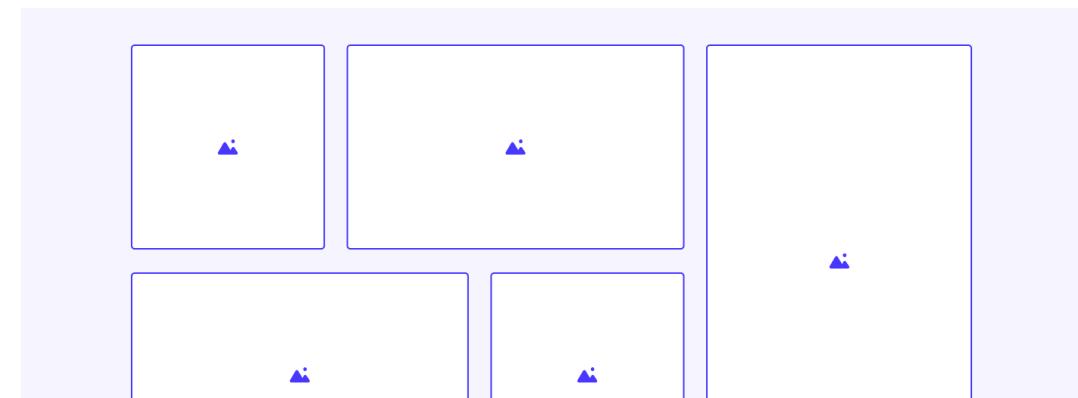


IMAGE COMPONENTS – BỘ PHẬN HÌNH ẢNH

Các hình ảnh đơn lẻ được tập hợp lại nhằm tạo ra nhiều hiệu ứng thị giác sinh động, kích thích sự tương tác của người dùng, tạo ra trải nghiệm thú vị hơn cho website hoặc ứng dụng.

GALLERY – THƯ VIỆN ẢNH

Thư viện ảnh là component với chức năng như bộ sưu tập hình ảnh, hoặc video được hiển thị dưới dạng bảng với nhiều cột, và hàng đa dạng về bố cục.



9

IMAGES

LIGHTBOX – POP-UP HÌNH ẢNH

Là một lớp phủ hay cửa sổ pop-up hiển thị hình ảnh ở dạng đầy đủ. Tính năng này làm nổi bật hình ảnh và làm tối phần còn lại của trang giúp người xem có cái nhìn tập trung hơn vào hình ảnh.

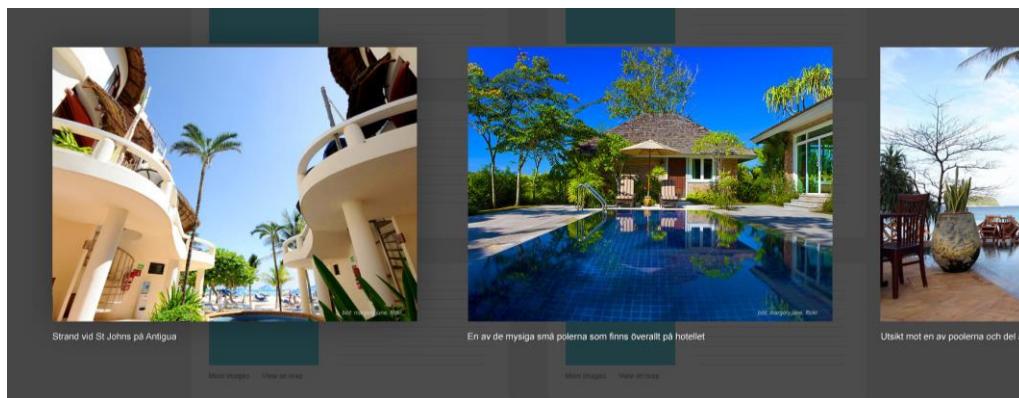


IMAGE COMPONENTS – BỘ PHẬN HÌNH ẢNH

Các hình ảnh đơn lẻ được tập hợp lại nhằm tạo ra nhiều hiệu ứng thị giác sinh động, kích thích sự tương tác của người dùng, tạo ra trải nghiệm thú vị hơn cho website hoặc ứng dụng.

CHART – BIỂU ĐỒ

Biểu đồ là dạng thống kê dữ liệu số dưới dạng hình ảnh. Dữ liệu càng nhiều, biểu đồ càng thể hiện sự phức tạp nhưng mang tính chất trực quan hơn nhiều lần so với việc chỉ hiển thị số liệu thông thường.



10

ANIMATIONS

**“Animation can explain whatever
the mind of man can conceive”**

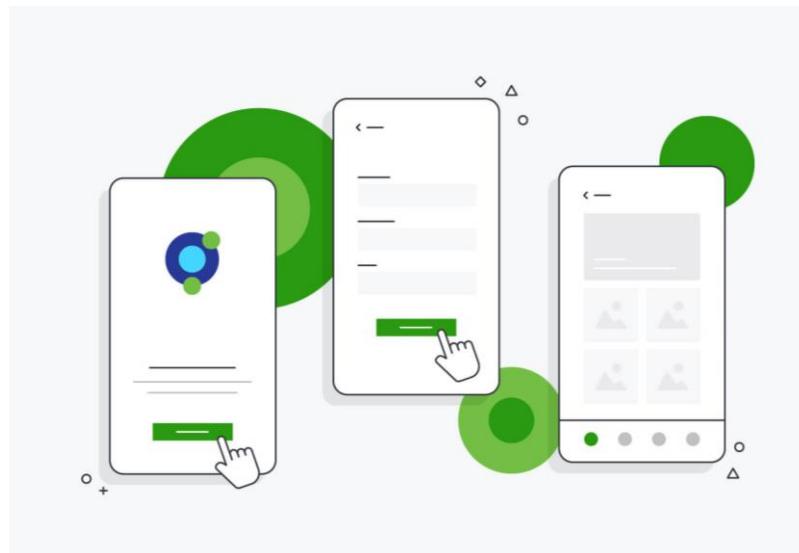
Walt Disney

10

ANIMATIONS

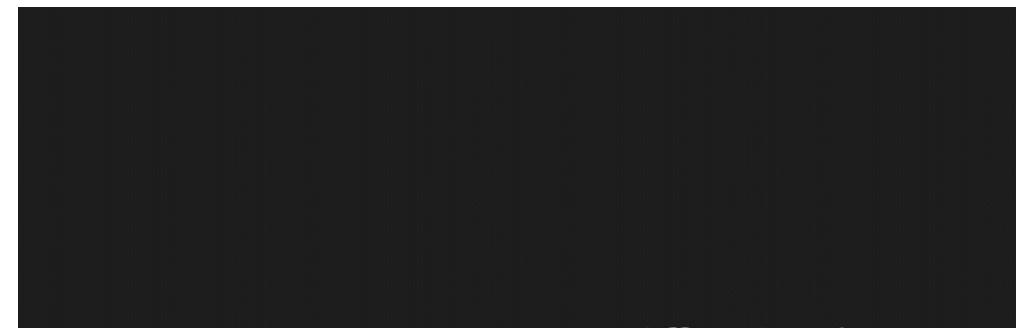
PROTOTYPE – BẢN MẪU

Prototype là một bản mẫu của sản phẩm hoàn thiện hoặc trông giống như hoàn thiện, bằng cách sử dụng công cụ prototype để tạo ra chuyển động, liên kết, phản hồi với những đối tượng thiết kế cụ thể.



MOTION – CHUYỂN ĐỘNG

Motion design là tạo ra chuyển động cho các phần tử thiết kế giúp thu hút người dùng cũng như tạo ra trải nghiệm sản phẩm một cách sinh động hơn.

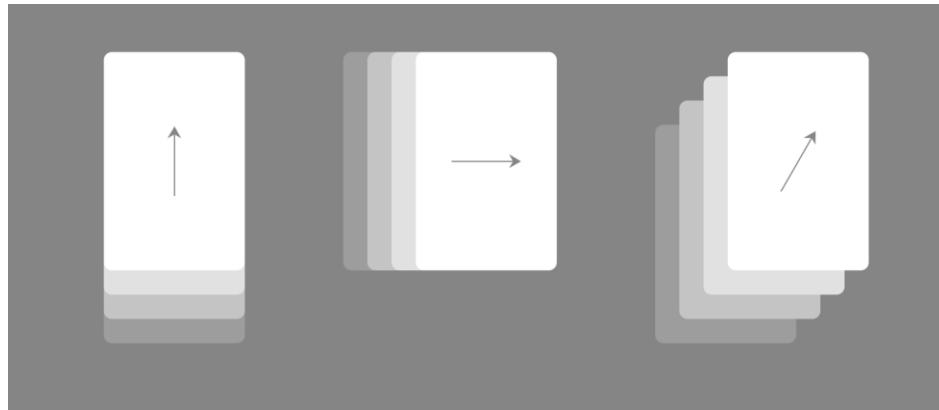


10

ANIMATIONS

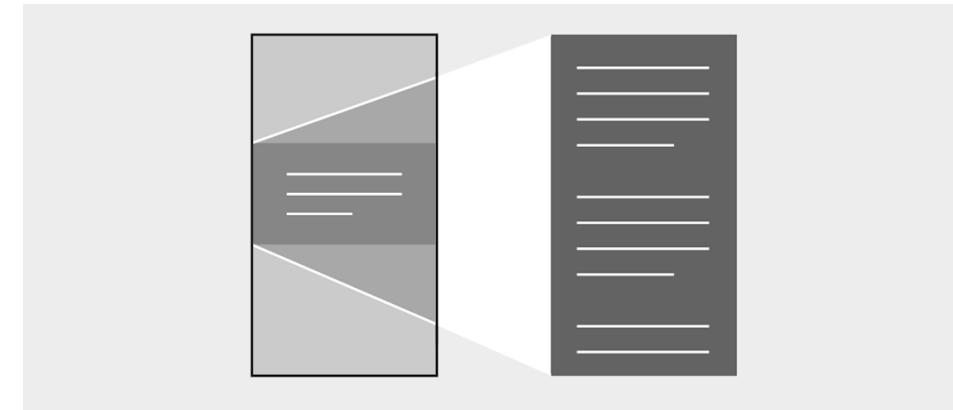
INTERACTION – TƯƠNG TÁC

Là quá trình tạo ra tương tác thực tế trong thiết kế. Giúp người dùng có cảm giác kích thích, thu hút mỗi khi họ thực hiện một tương tác với phần tử trên web/app



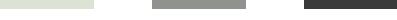
TRANSITION – CHUYỂN CẢNH

Là hiệu ứng chuyển đổi giữa phần tử nguồn và phần tử đích trong thiết kế. Hiệu ứng chuyển đổi càng mượt mà, thì tổng thể giữa hai góc nhìn sẽ càng tổng thể và toàn diện.



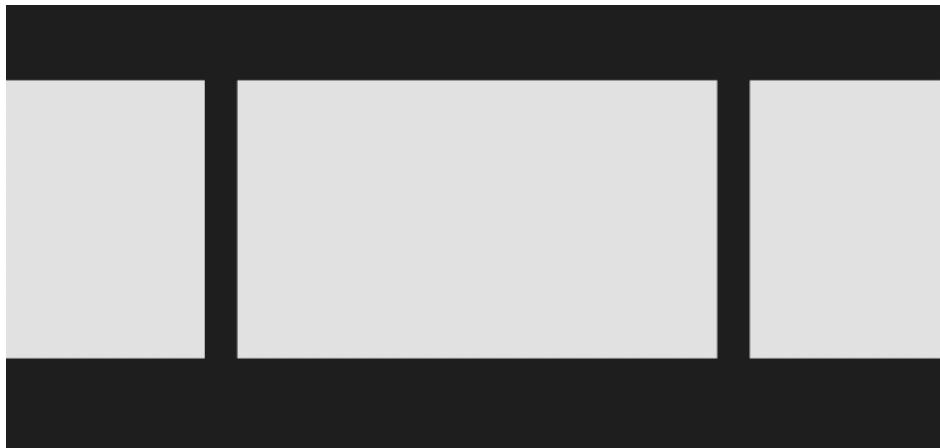
10

ANIMATIONS



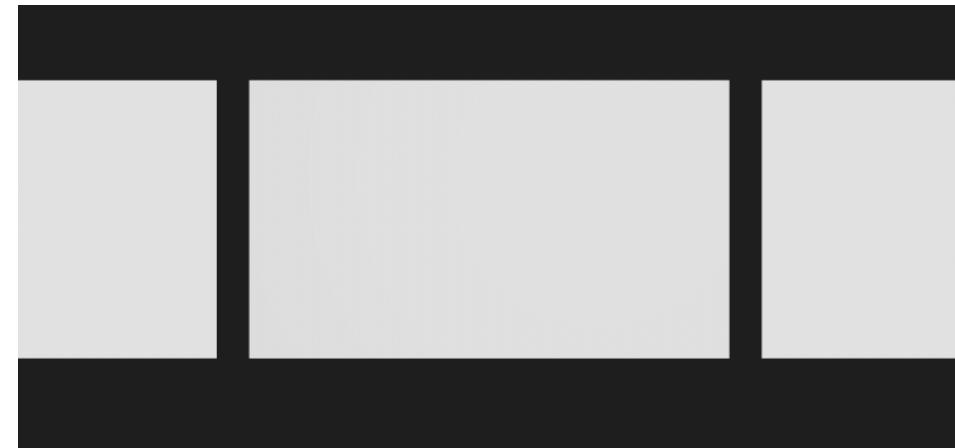
REALTIME INTERACTION

Tương tác thời gian thực có thể được hiểu là việc người dùng có thể kiểm soát trực tiếp phần tử. Chuyển động sẽ được tạo ra trực tiếp và ngay lập tức khi người dùng tương tác.



NON-REALTIME INTERACTION

Tương tác không phải thời gian thực nghĩa là chuyển động hoặc chuyển cảnh chỉ xảy ra **SAU KHI** người dùng tương tác lên phần tử và người dùng **KHÔNG THỂ** có hành động khác đến khi chuyển động hoặc chuyển cảnh kết thúc.



10

ANIMATIONS



EASING



LINEAR



ELASTIC

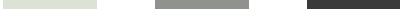


EASING – LÀM DỊU CHUYỂN ĐỘNG

Easing là phương pháp thao túng những chỉ số ảnh hưởng đến chuyển động như vận tốc và thời gian để có thể tạo ra chuyển động mượt mà như ý muốn của nhà thiết kế.

10

ANIMATIONS



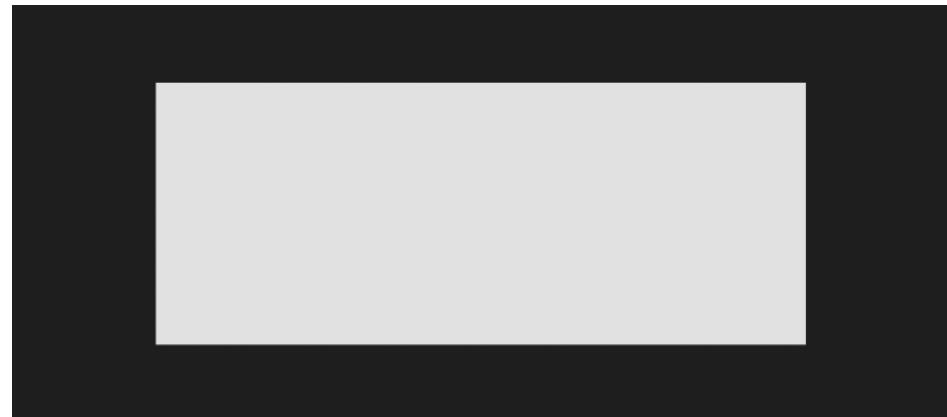
OFFSET & DELAY

Offset là hiệu ứng kéo theo dựa trên quán tính của vật thể gốc.
Delay là hiệu ứng trì hoãn của một vật thể cho so một vật thể gốc



TRANSFORMATION

Transformation hay chuyển đổi hình dạng là chuyển động thu hút người dùng nhất trong motion vì nó rất nổi bật và dễ nhận biết.



10

ANIMATIONS



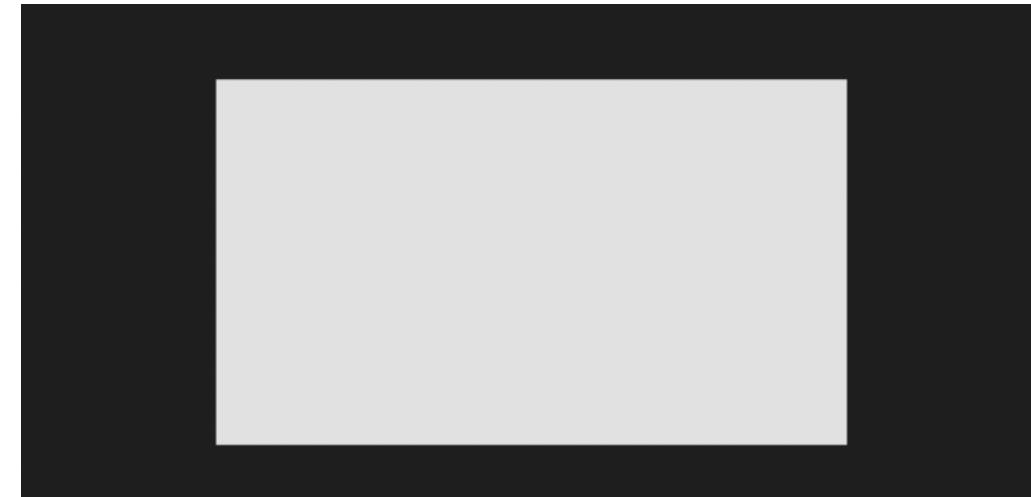
PARALLAX

Parallax là một dạng chuyển động giữa hai phần tử mà mỗi phần tử lại có một nhịp chuyển động khác nhau.



ZOOM

Zoom là hiệu ứng chuyển động phóng to hoặc thu nhỏ đối tượng mà vẫn duy trì tính liên tục của không gian xung quanh vật thể đó.



11

NAVIGATIONS

**“All you need is the plan, the road map
and the courage to press on to your destination”**

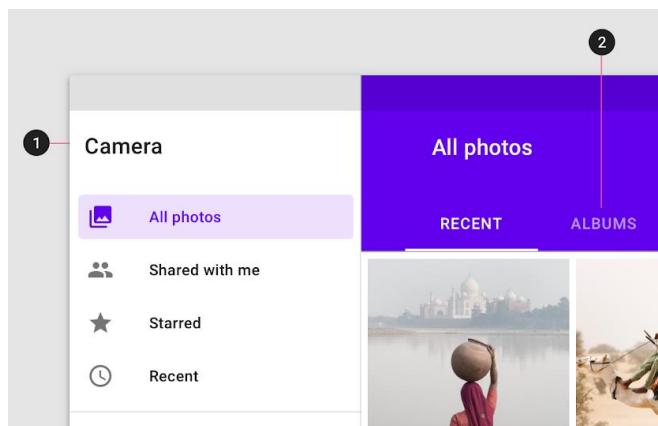
Earl Nightingale

11

NAVIGATIONS

LATERAL NAVIGATION

Điều hướng cùng cấp là hành động điều hướng đến các phần tử trong cùng một cấp bậc.

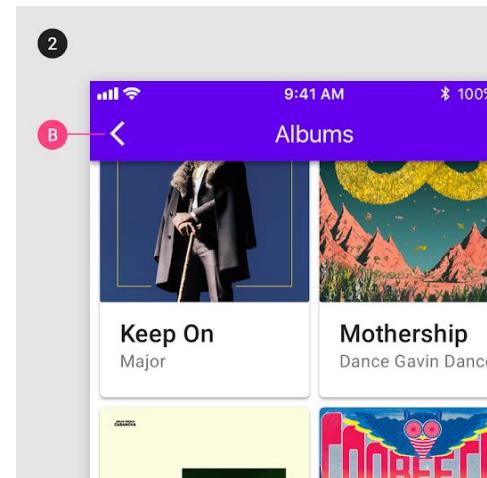


FORWARD NAVIGATION

Điều hướng tiến là hành động điều hướng đến cấp bậc tiếp theo trong hệ thống như chuyển trang, chuyển màn hình, v.v...

REVERSE NAVIGATION

Điều hướng lùi là hành động điều hướng lùi lùi theo trình tự thời gian hoặc theo cấp bậc. Điều hướng này cần xác định hành vi chính xác trong khi thực hiện

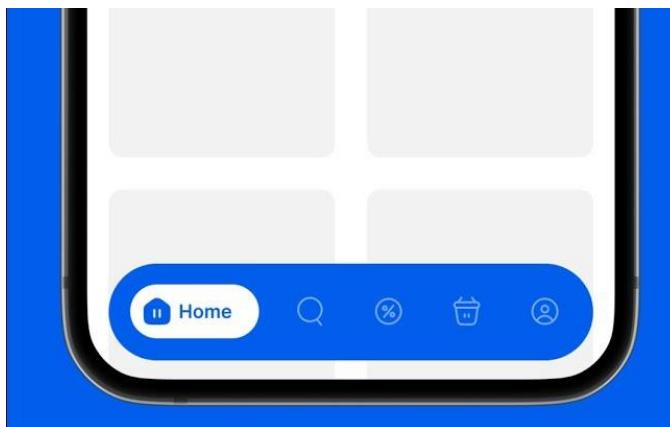


11

NAVIGATIONS

NAVIGATION BARS

Thanh điều hướng là công cụ giúp người dùng có thể nắm bắt được thông tin của web/app cũng như vị trí của họ. Qua đó có thể truy cập các tính năng nhanh hơn

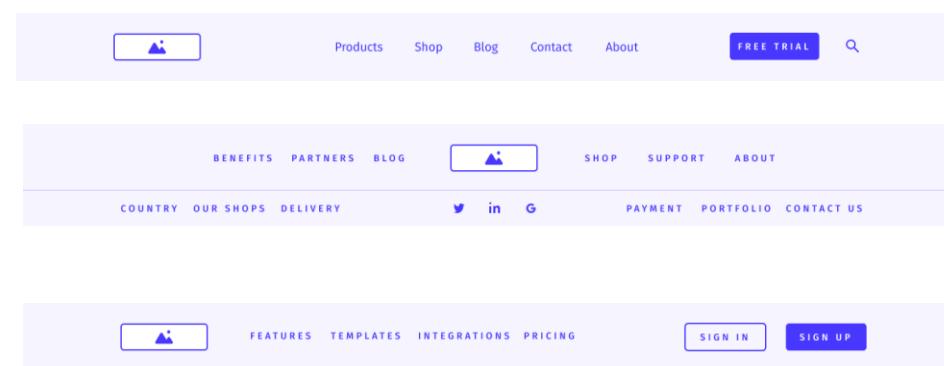


NAVIGATIONAL COMPONENTS

Là những thành phần cho phép người dùng tương tác với web/app và từ đó họ biết được họ đang ở đâu và mong muốn đến đâu ở vị trí tiếp theo.

MENU BARS

Chính là Navigation bars được dùng cho website, thường được đặt đầu trang. Giúp người dùng chủ động hơn trong việc truy cập các tính năng chính một cách nhanh chóng

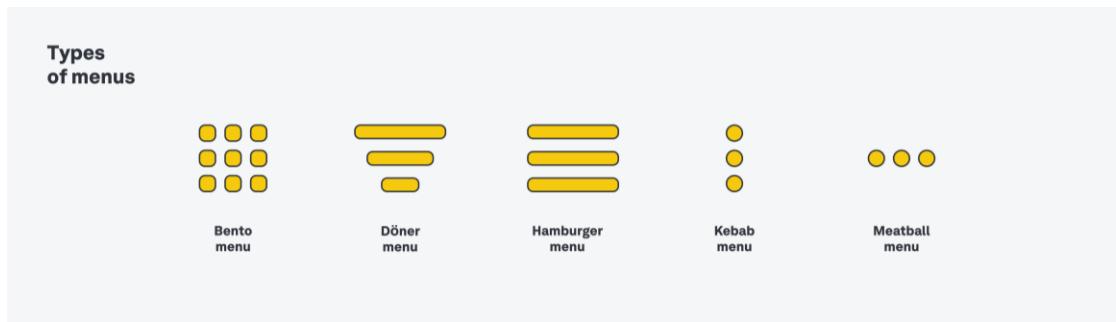


11

NAVIGATIONS

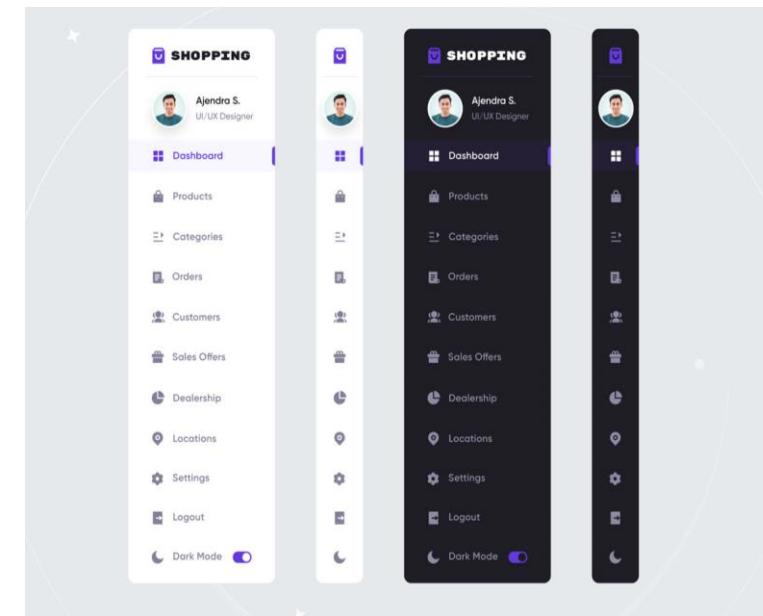
ICON MENU – MENU DẠNG ICON

Là các dạng menu dạng icon với nhiều loại hình dạng phổ biến khác nhau. Khi người dùng tương tác với chúng, nhiều lựa chọn khác sẽ được hiển thị ra.



SIDEBAR – THANH BÊN

Thanh bên có thể hiển thị hoặc ẩn đi và nó hiển thị menu gồm các hành động hoặc nội dung điều hướng ở bên cạnh trang web hoặc ứng dụng.

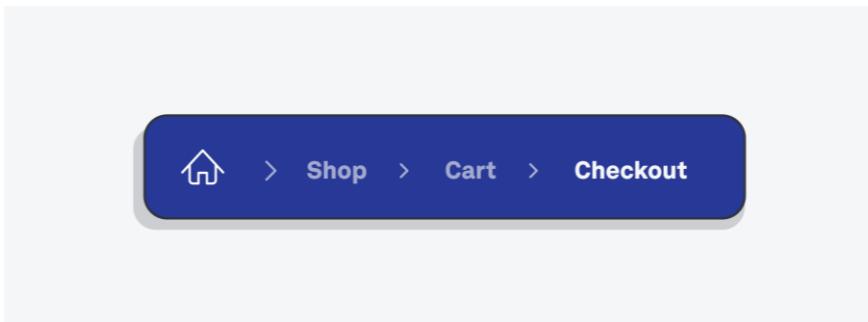


11

NAVIGATIONS

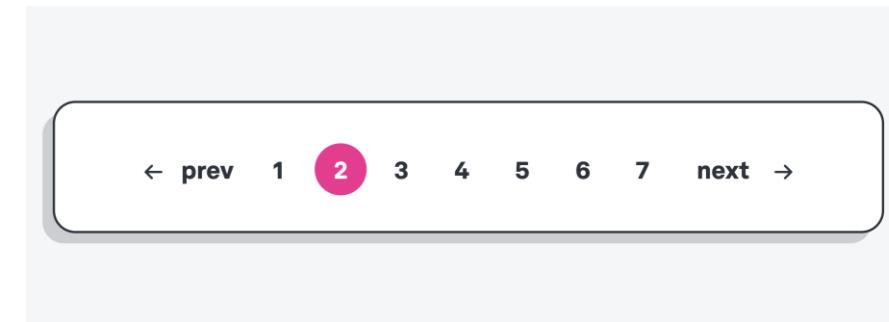
BREADCRUMB – ĐƯỜNG DẪN

Breadcrumb là một dạng tập hợp các đường dẫn liên kết giúp người dùng xác định vị trí tương đối của mình trong cấu trúc website/app.



PAGINATION – PHÂN TRANG

Phân trang là thành phần liệt kê chuỗi các trang đích tương tự nhau. Giúp người dùng xác định vị trí của mình trong các trang đích có nội dung giống nhau.



11

NAVIGATIONS

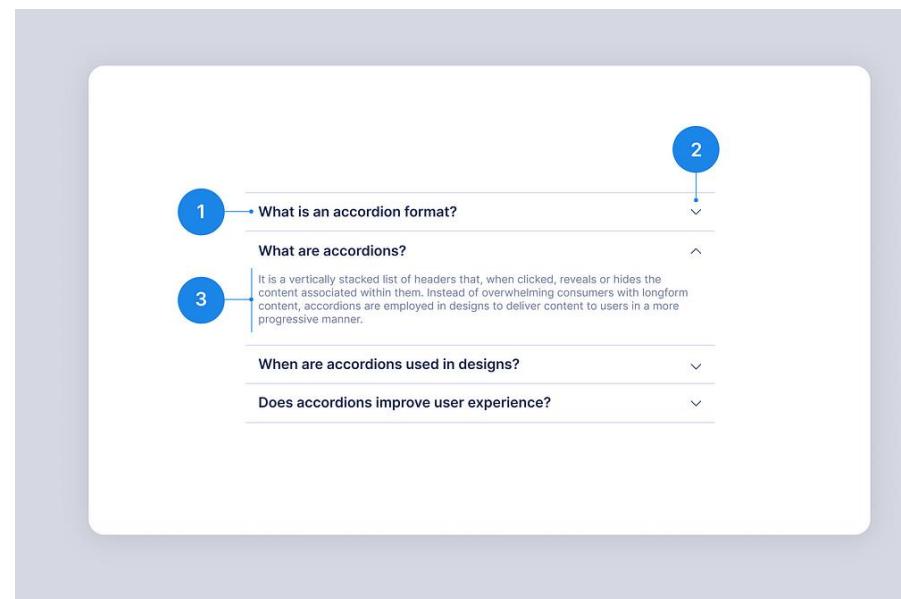
TAB BAR

Tab bar là một dạng nút tắt điều hướng nội dung theo chiều ngang, chia thành phần hiển thị dưới nhiều trang khác nhau.



ACCORDION

Là một loại menu xếp chồng nhiều mục theo chiều dọc. Nó cho phép người dùng mở rộng và thu gọn nội dung.



HỮU DỤNG.

Lưu lại và sử dụng sau!!!

SOFTWA

RE

2D

Adobe Photoshop

Adobe Illustrator

Adobe Lightroom

Premiere Pro

Davinci Resolve

Sketch

Procreate

Figma

Protopie

3D

Blender

Maya

Plasticity

Shapr3D

Zbrush

Normad

Adobe Substance Painter

WEBSITE

INSPIRATION

Behance

Dribbble

Pinterest

AWWWARDS

Lapa

CollectUI

Medium

iDesignvn

TOOLS

Fontawesome

Flaticon

IconArchive

Coolors

Colorhunt

Material.io

Uxdesign.cc

FONTS

GoogleFont

Dafont

Fontspace

Fontinuse

Fontbrief

Typewolf

Typespiration

Whatfontis

TEMPLATE

Icon8

Ui8

Envato

Elements

Freepik

Adobestock

Shutterstock

Pixelbay

Unsplash

BẮT ĐẦU TỪ ĐÂU
TRONG
UI / UX DESIGN !?!

→

SCRATCH

LEVELS OF FIDELITY

GROUND LEVEL



Nghiên cứu và tìm nguồn cảm hứng

LOW LEVEL



Sketchs bản vẽ và tạo User Flows



MID LEVEL



Wireframes

HIGH LEVEL



Motions and Prototypes

POST LEVEL

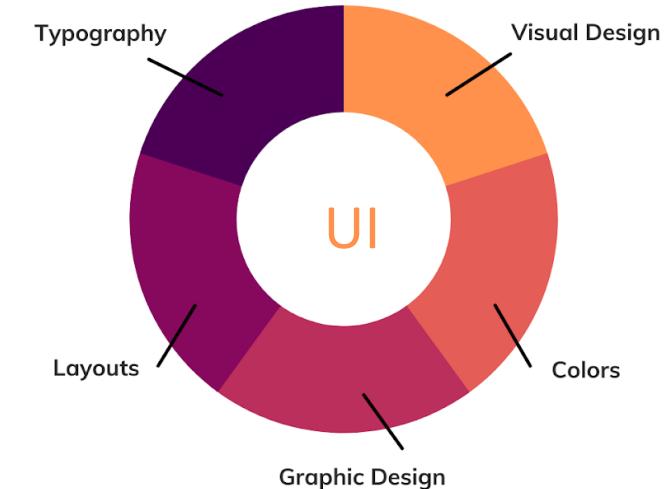


Kiểm tra và điều chỉnh

S C R A T C H

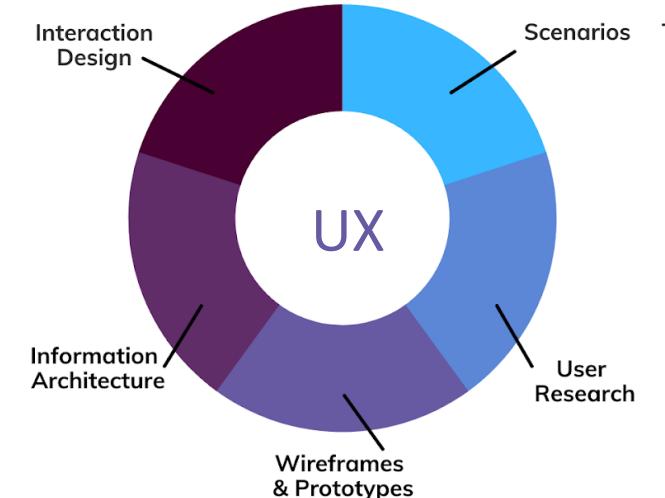
1. RESEARCH

- Tiến hành nghiên cứu về sản phẩm mình muốn thiết kế.
- Liệt kê ra câu hỏi liên quan đến thiết kế.
- Tối ưu hay giải quyết vấn đề? Giải pháp là gì?
- Xu thế hay độc đáo?



2. GATHER

- Tham khảo tài nguyên thiết kế nổi bật và lựa chọn phong cách thiết kế
- Từ những tài nguyên thu thập được, kết hợp chúng với nhau.
- Tạo dựng một moodboard với những gì mình đã thu thập được để tiện quan sát và lên ý tưởng.



HOMEWORK

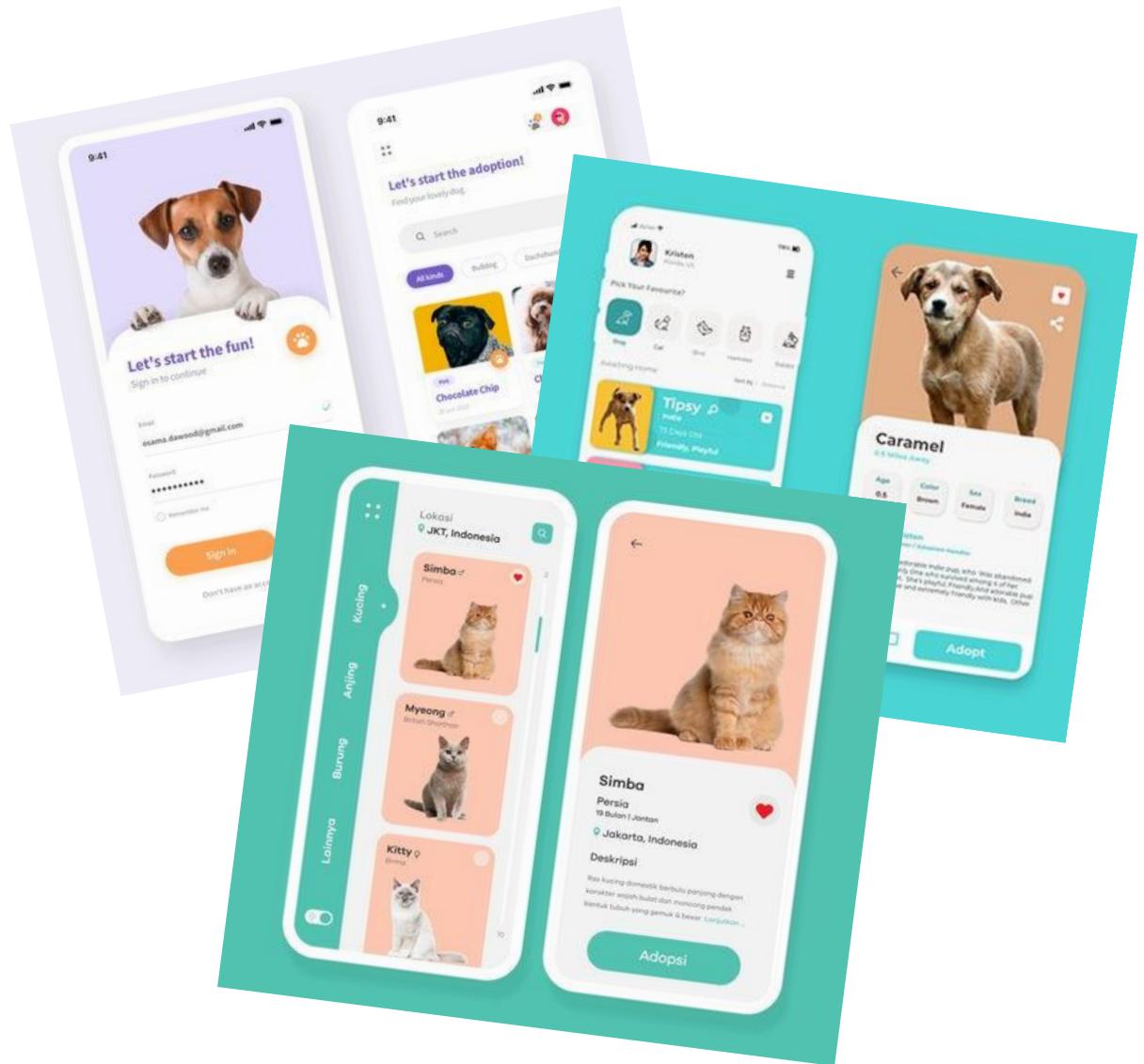
TASK 01

YÊU CẦU

Tìm kiếm cho mình một lĩnh vực kinh doanh, dịch vụ.

Sau đó thu thập 03 hình ảnh về mẫu hình website/ứng dụng của lĩnh vực đó.

Cuối cùng, lên danh sách câu hỏi và trả lời liên quan xoay quanh loại hình dịch vụ đó.



3. SITEMAP

Sitemap là một biểu đồ thể hiện cụ thể các trang/màn hình trong website/ứng dụng được tổ chức ra sao.

Là bước đầu tiên đặt nền tảng cho cả một hệ thống, sitemap sẽ cho ta một cái nhìn toàn diện về những gì cần phải xây dựng và những điều hướng xuyên suốt hệ thống sản phẩm



3. SITEMAP

Vậy xây dựng Sitemap như thế nào?

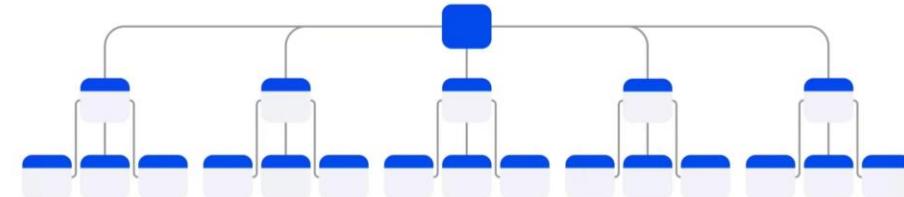
Ta có cái nhìn sơ bộ sau khi nghiên cứu về sản phẩm ở bước 1, vậy hãy bắt đầu với việc

LIỆT KÊ RA TỪNG TRANG RIÊNG LẺ.

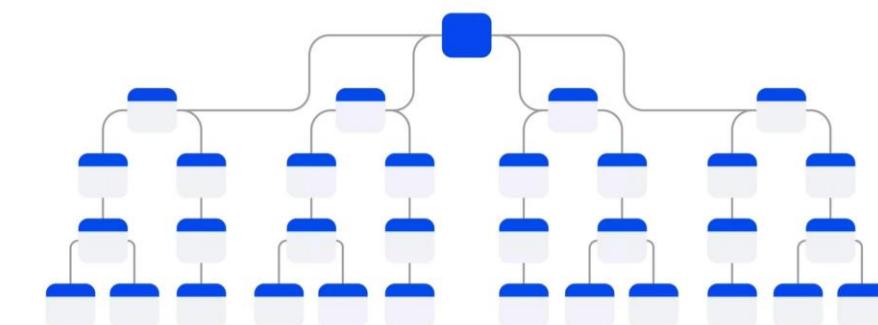
Một khi ta có danh sách các trang, ta sẽ sắp xếp chúng để tạo ra sitemap.

Với trang chủ nằm ở tầng trên cùng, mỗi phần lớn của trang sẽ liên kết tiếp theo và sau cùng là những trang con của các phần lớn đó.

Lưu ý: Dùng màu sắc, số trang để có thể dễ dàng nắm bắt trang mẹ, trang con cũng như các trang có nhiều bước để dễ dàng trong việc tạo ra user-flow



FLAT SITEMAP dành cho những trang web/ứng dụng nhỏ, đơn giản với sự phân cấp thấp.



DEEP SITEMAP dành cho những trang web/ứng dụng vừa và lớn với hàng trăm trang/màn hình con với sự phân tầng nhiều hơn 3 cấp bậc

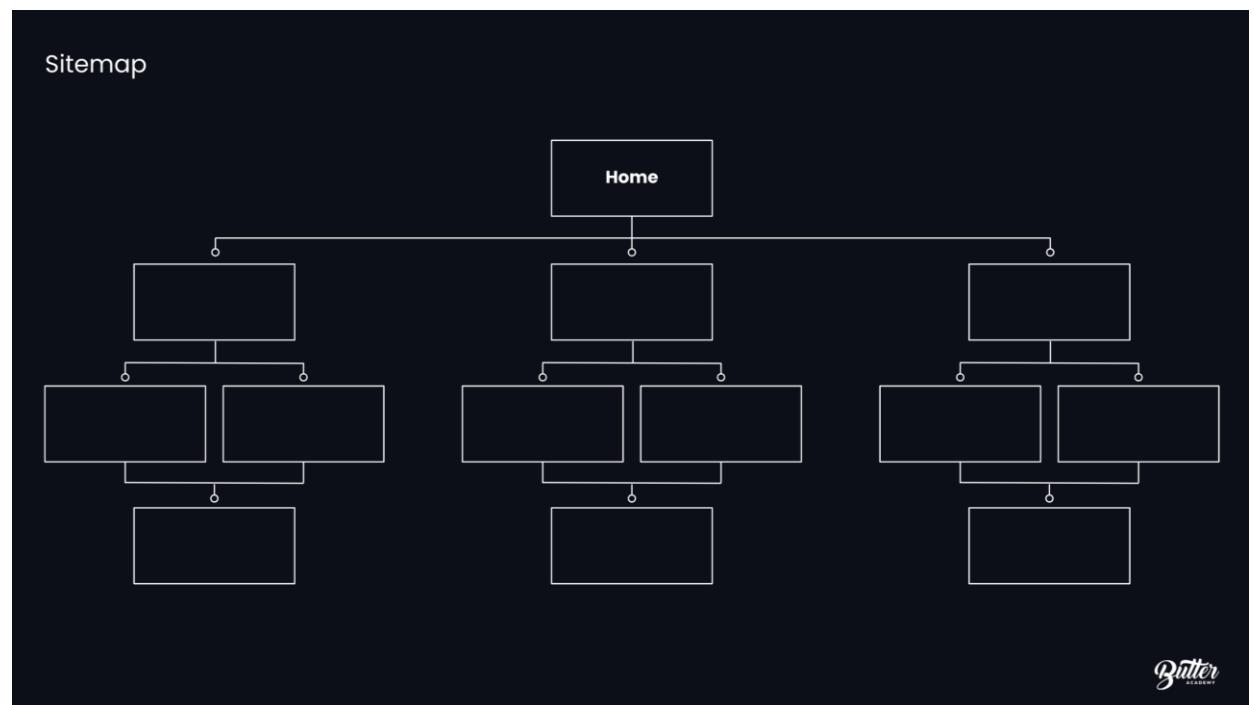
HOMEWORK

TASK 02

YÊU CẦU

Với lĩnh vực kinh doanh đã chọn, hãy tạo một sitemap với 2 cấp bậc trở lên với những thành phần lớn sau:

1. Trang chủ
2. Giới thiệu
3. Sản phẩm hoặc Dịch vụ
4. Liên hệ



4. SKETCHING

G Các giai đoạn của công việc phác thảo

Bước 1: Chuẩn bị công cụ như bút, viết, thước hoặc máy tính bảng.

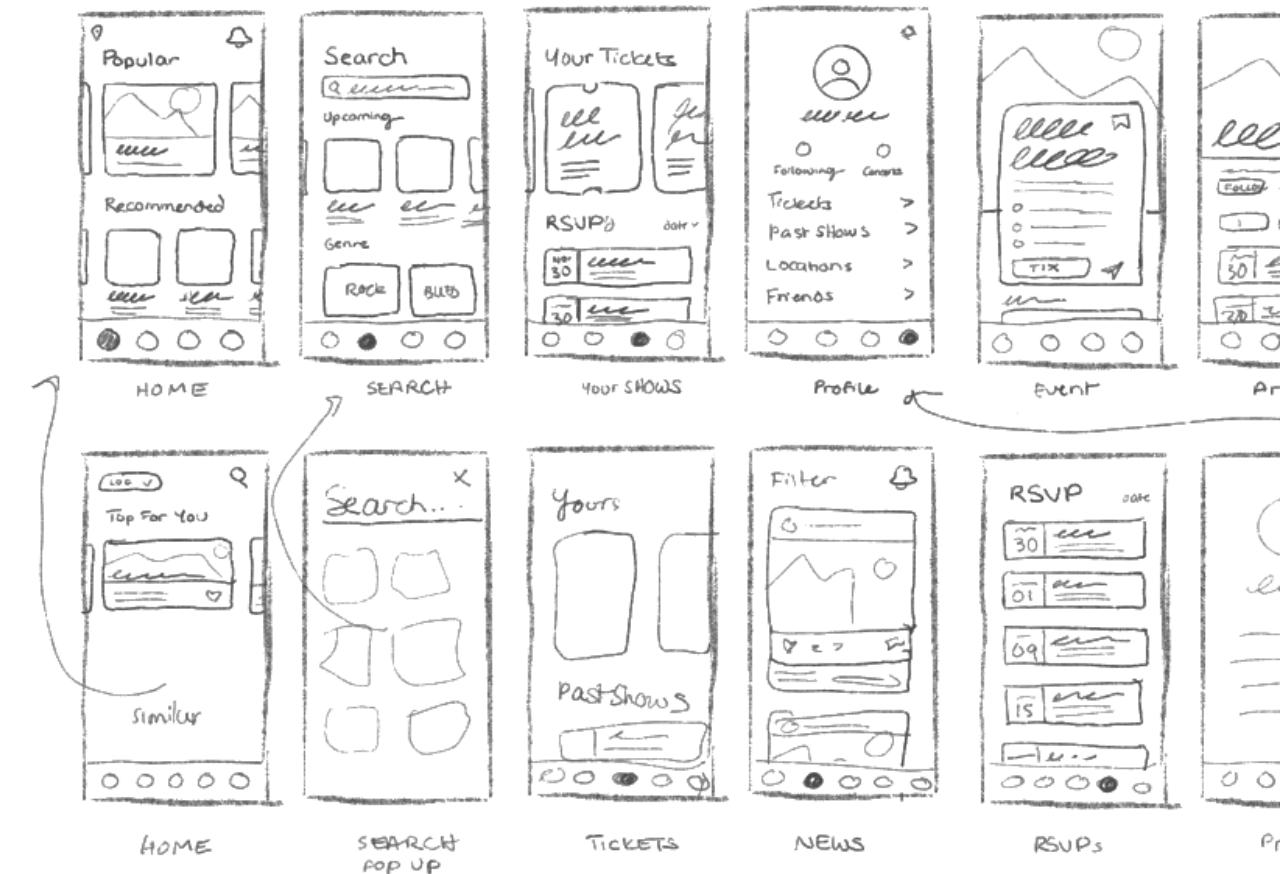
Bước 2: Nắm rõ mục đích nhắm tới và cần truyền tải tới khách hàng điều gì

Bước 3: Giới hạn thời gian cho mỗi phần tử thiết kế.

Bước 4: Tạo frame muốn hướng tới và cho mọi thứ vào bố cục. Frame có thể là Mobile, Tablet hoặc Desktop

Bước 5: Xem lại, tạo lưu ý, ghi chú những điểm cần lưu ý. Có thể chia sẻ với những người có thể đánh giá để dựa trên đó tạo ra chỉnh sửa.

Bước 6: Tinh chỉnh, sắp xếp, đặt tên và thêm số hiệu vào để tiện việc sắp xếp



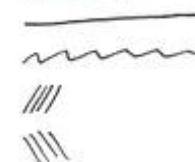
4. SKETCHING

LÀM CHỦ CÁC KHỐI CƠ BẢN

Để quá trình sketch được dễ hiểu và nhanh chóng, hãy vẽ những khối cơ bản nhất và **chỉ bằng 1 nét liền duy nhất**.

- Đường lines: nội dung chữ, divider, v.v...
- Hình vuông: Đại diện cho container, viền, nút bấm, v...v...
- Hình tròn: Những chỗ nhấn được, Icon, v...v...
- Hình Oval: Những bong bóng nổi, nút dạng tròn, v...v...
- Hình tam giác: Mũi tên, Điều hướng, v....v....

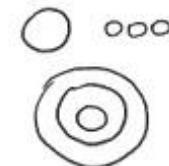
LINES:



SQUARES:



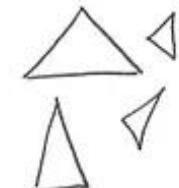
CIRCLES:



OVALS:



TRIANGLES:



4. SKETCHING

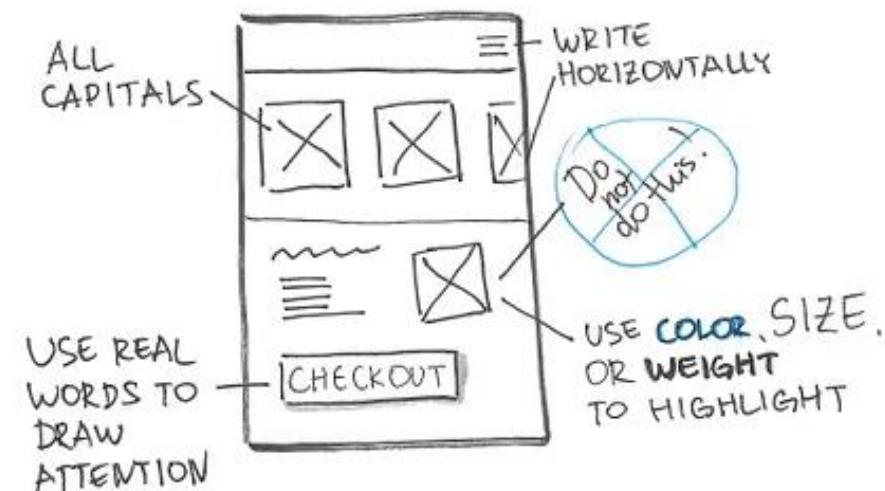
DÁNH DẤU VÀ GHI CHÚ LÊN BẢN VẼ

Nếu là các nút quan trọng, hoặc cần đánh dấu những điều đặc biệt ở những component quan trọng. Hãy note vào bản sketch.

Nếu chữ xấu, thì luôn VIẾT HOA những nội dung quan trọng.

Dùng tiếng anh hay tiếng việt đều được, quan trọng là hiểu được mình đã vẽ những gì.

Có thể dùng màu sắc, hoặc tô đậm, highlight khu vực quan trọng để lưu ý về sau



4. SKETCHING

TẠO THÓI QUEN VỀ RA HÌNH DẠNG

Có rất nhiều component khi vẽ ở dạng đơn giản trông rất giống nhau. Một hoặc hai bản vẽ sẽ dễ nhận dạng, nhưng với hàng chục bản vẽ, ta cần sự nhận dạng rõ ràng hơn.

Hãy cố gắng vẽ những gì tương đồng với thiết kế nhất nhưng ở dạng cơ bản.

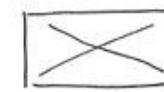
KHÔNG CẦN ĐẸP

KHÔNG MẤT NHIỀU THỜI GIAN

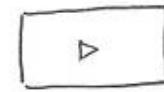
CONTENT:



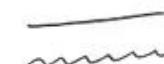
- ELEMENT



- IMAGE



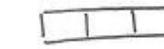
- VIDEO



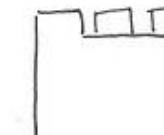
- TEXT



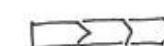
NAVIGATION:



- MAIN NAV



- TABS

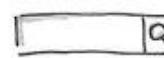


- BREADCRUMBS

FORMS:



- INPUT



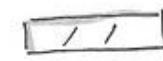
- SEARCH BOX



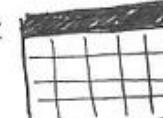
- RADIO



- CHECKBOX



- DATEPICKER

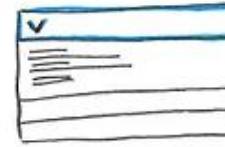


- CALENDAR

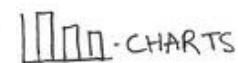


- BUTTON

OTHER:



- TOGGLE



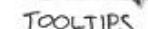
- CHARTS



ACCORDION



SCROLLBAR



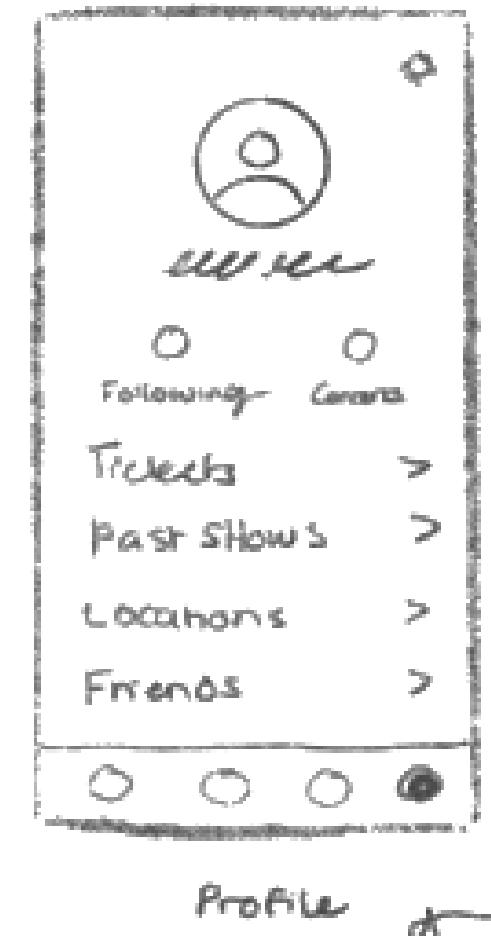
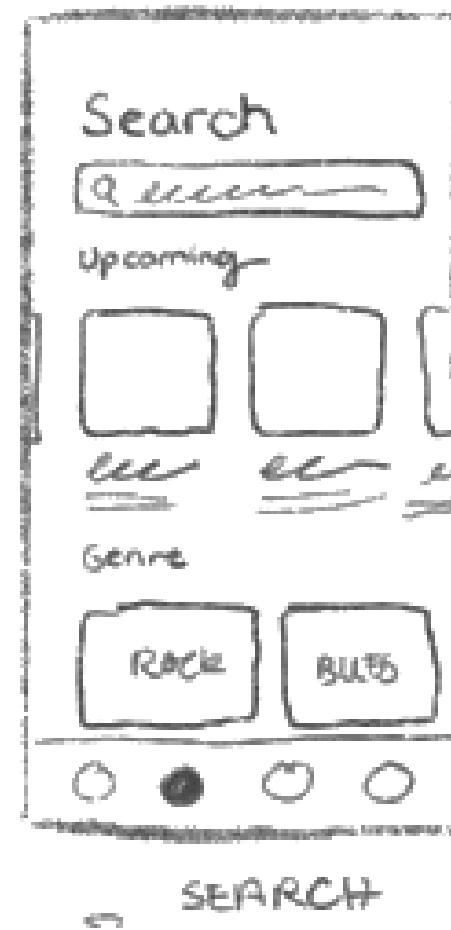
TOOLTIPS

HOMEWORK

TASK 03

YÊU CẦU

Với sitemap vừa thực hiện, chọn ra một webpage/màn hình và vẽ nhanh một bản sketch với đầy đủ những gì cần thiết.



5. USER FLOWS

FLOWS

User flows thể hiện rõ ràng các bước mà người dùng cần để đạt được mục đích thiết kế.

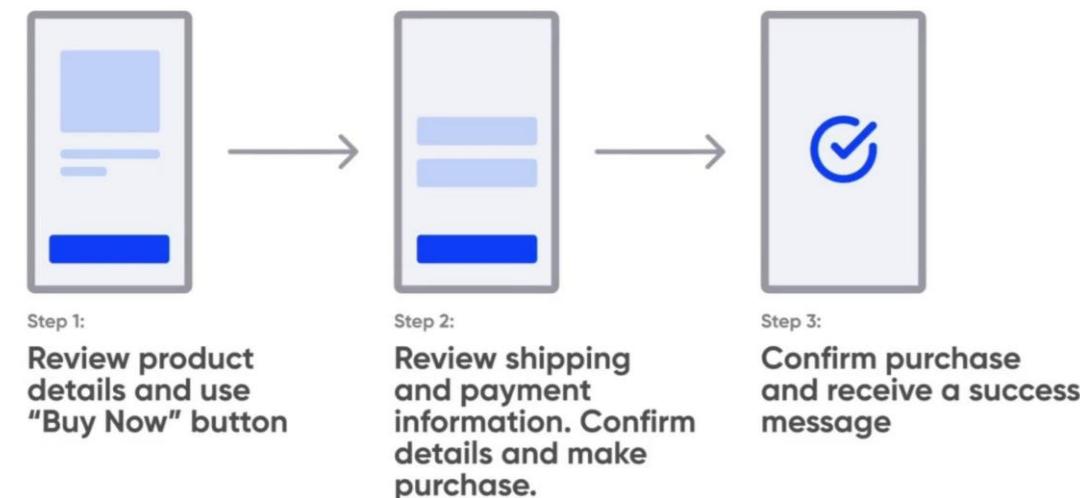
Phác thảo User flows chính là việc tạo ra các bước tương tác để người dùng có thể thông qua nhiều màn hình và hành động khác nhau.

Khi tạo User Flows, nhớ đánh số, thứ tự các bước và phân loại người dùng rõ ràng.

Suy nghĩ đơn giản, tạo các bước cơ bản. Mọi biến số ta sẽ xử lý sau.

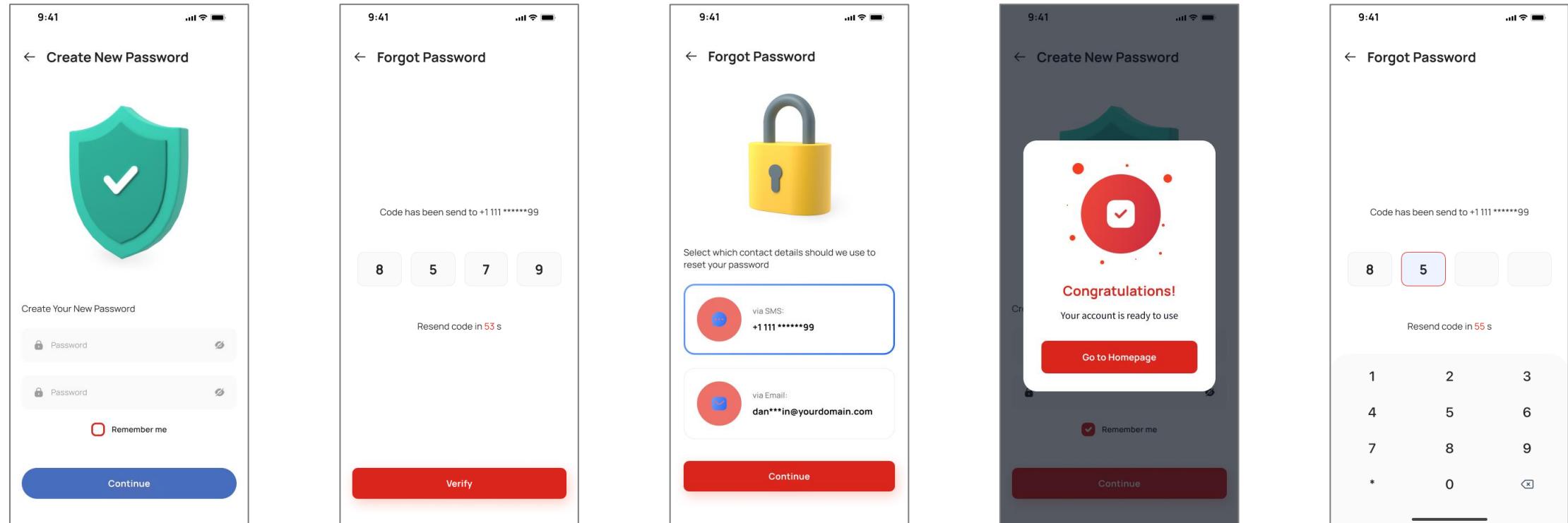
Luồng Flows chỉ đi theo một hướng, từ nhiệm vụ đầu tiên đến đích đến cuối cùng. **Không tạo flows lùi vì prototype không hoạt động như vậy.**

User Flow:
Purchasing a product instantly



HOMEWORK

TASK 04



YÊU CẦU

Thứ tự sắp xếp lại thứ tự màn hình và tạo user flows với
“Quên và Khôi phục mật khẩu” dưới đây:

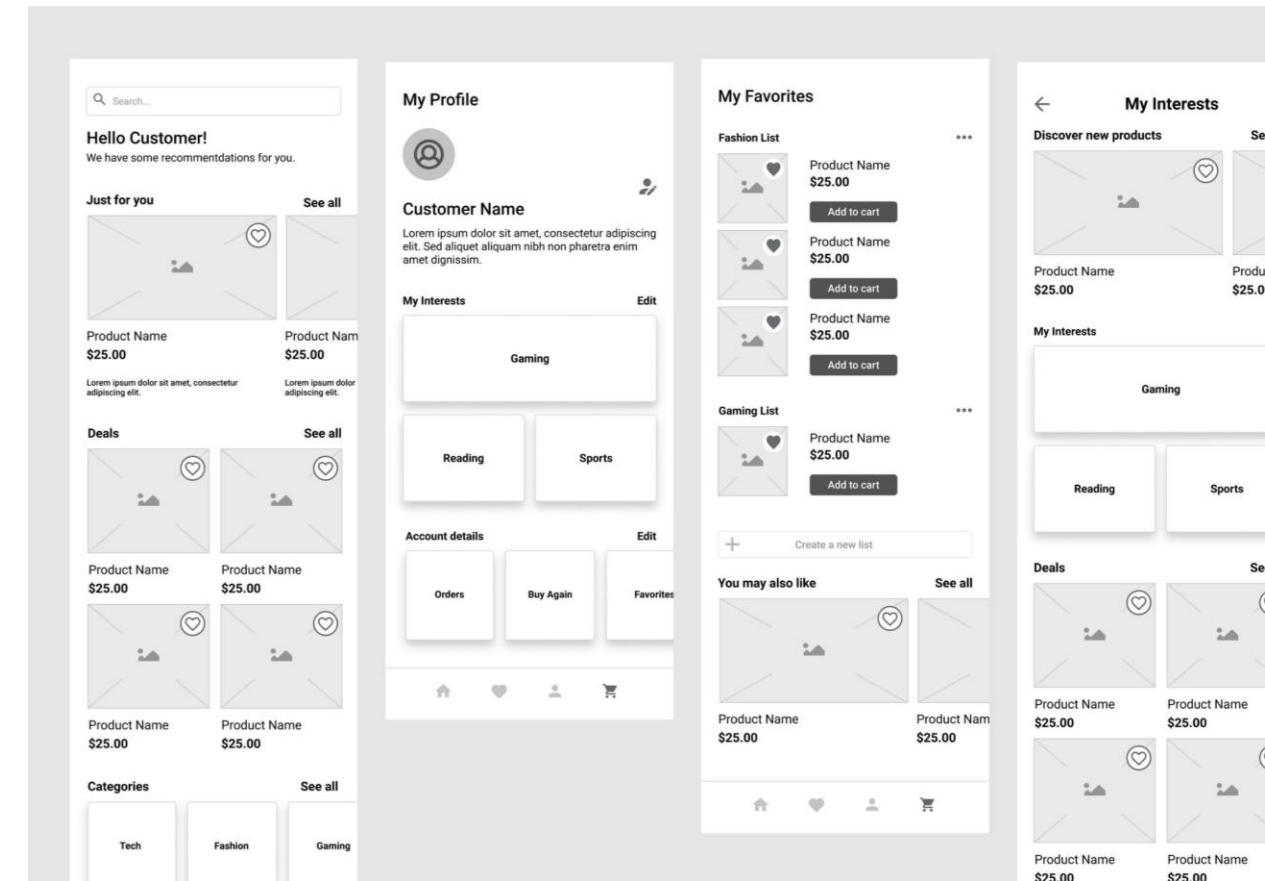
6. WIREFRAMING

MỌI THỨ BẮT ĐẦU TẬP HỢP LẠI

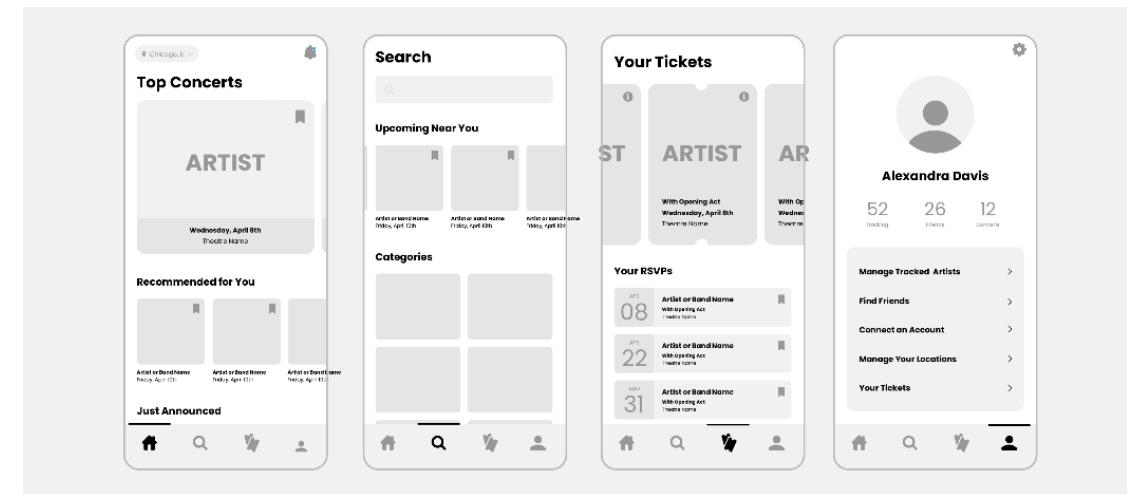
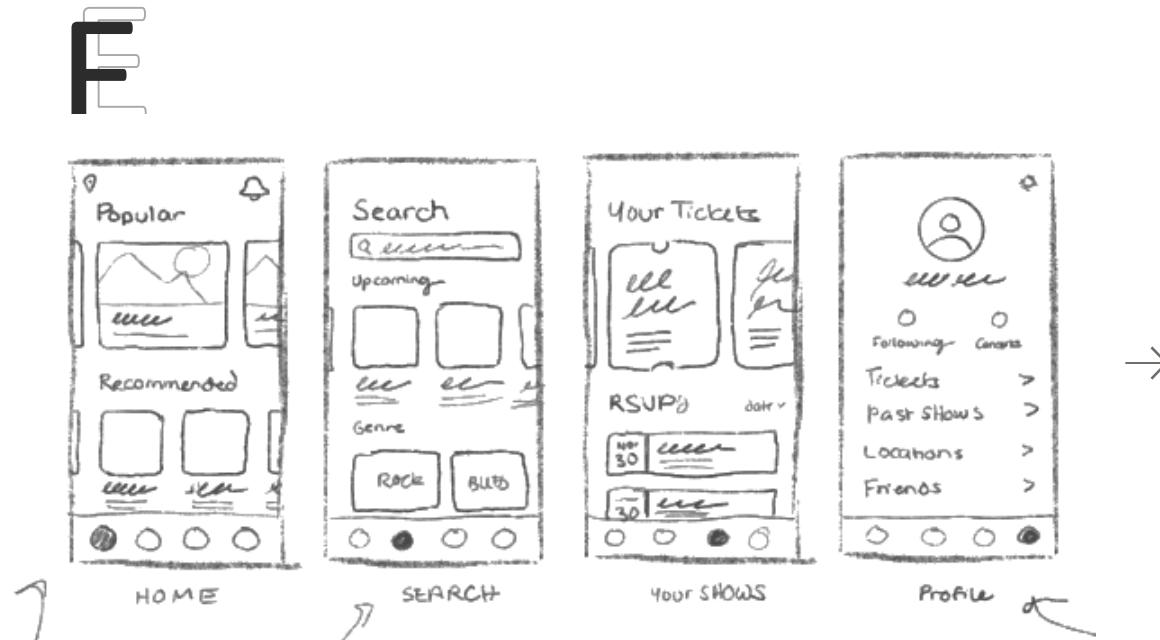
Từ bản Sketch, ta dựng Wireframe như một bản thiết kế chi tiết hơn, khoa học hơn, rõ ràng hơn trong việc mô tả sản phẩm.

RÕ RÀNG NHƯNG ĐỪNG QUÁ CHI TIẾT

Vì bản wireframe chính là thứ mình sẽ trình bày cho khách hàng, cho đồng nghiệp trước khi bắt đầu vào thiết kế nên hãy cố gắng sử dụng những công cụ có khả năng chia sẻ tốt như Figma.



6. WIREFRAME



Từ Sketch

Đến Wireframes

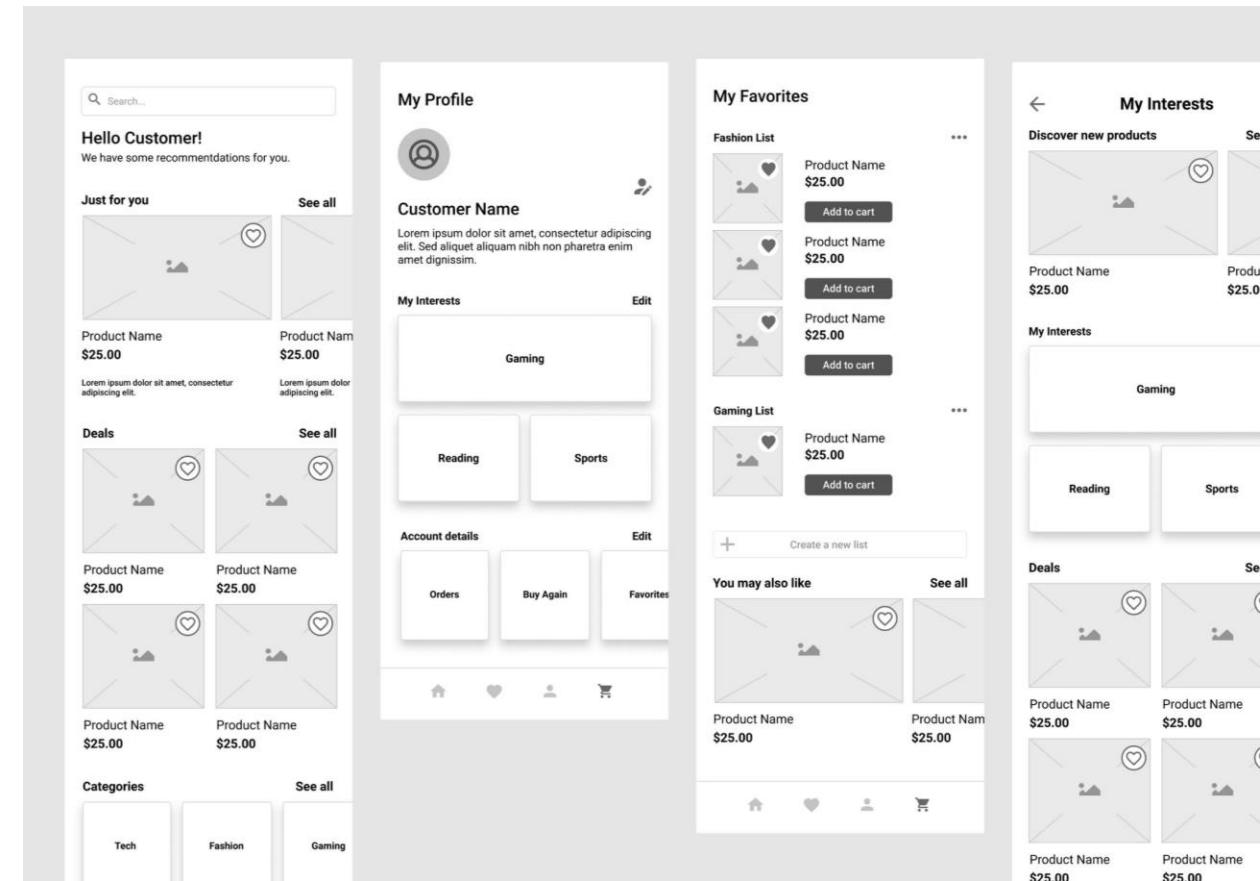
7. PROTOTYPE

KHI MỌI THỨ TRỞ NÊN SINH ĐỘNG

Prototype hoàn toàn có thể tạo ra trước khi sản phẩm bắt đầu được hoàn thiện.

Prototype cơ bản càng sớm thì ta càng kiểm tra được nhiều khả năng và giả định thiết kế ban đầu có hoạt động hiệu quả hay không và từ đó có thể chỉnh sửa.

Prototype ở giai đoạn này không bao gồm motions và microinteractions, chỉ đơn giản kiểm tra luồng và cách các màn hình hoạt động cùng nhau.



VẬY THIẾT KẾ NHƯ THẾ NÀO LÀ ĐẸP? |

10 ĐIỀU RĂN VĨ ĐẠI TRONG THIẾT KẾ TỪ *DIETER RAMS*.

1. Thiết kế tốt luôn mang tính cải tiến
2. Thiết kế tốt làm sản phẩm hữu dụng
3. Thiết kế tốt mang tính thẩm mỹ
4. Thiết kế tốt trường tồn với thời gian
5. Thiết kế tốt là thiết kế dễ hiểu
6. Thiết kế tốt không cần phải phô trương
7. Thiết kế tốt phải trung thực
8. Thiết kế tốt tuyệt vời tới chi tiết cuối cùng
9. Thiết kế tốt phải thân thiện với môi trường sử dụng
10. Thiết kế tốt là thiết kế ít đi

NĂNG LỰC CỦA TRI GIÁC

TRONG THIẾT KẾ



PERCEPTION

PERCEPTION

TIỀM THỨC NÃO BỘ LUÔN CỐ GẮNG KẾT NỐI CÁC ĐIỂM LIÊN KẾT

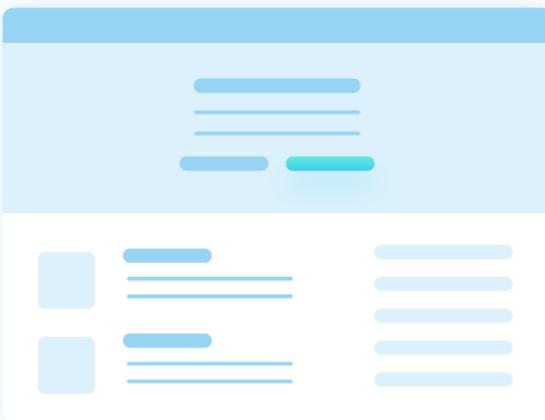
Não bộ của chúng ta có cách thức tìm cách ngắn nhất khi cố gắng sắp xếp những gì mà ta nhìn thấy. Nên nắm rõ và hiểu về những điều này giúp ta đưa ra bối cục một cách thành thạo trong UI Designs.



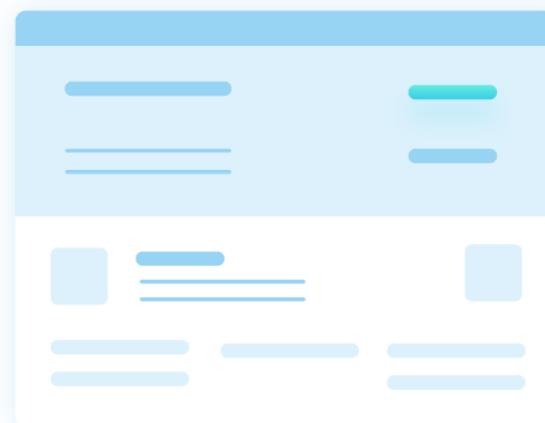
PERCEPTION

The Rule of Proximity – Quy tắc kề bên

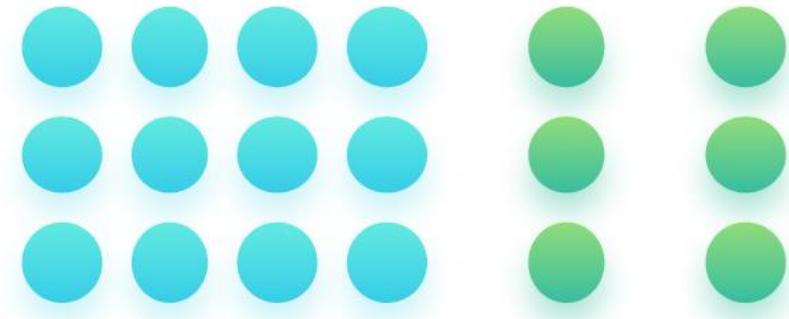
Vật thể được đặt gần nhau thì được tự động hiểu là chúng đang cùng một nhóm



Logical, grouped layout



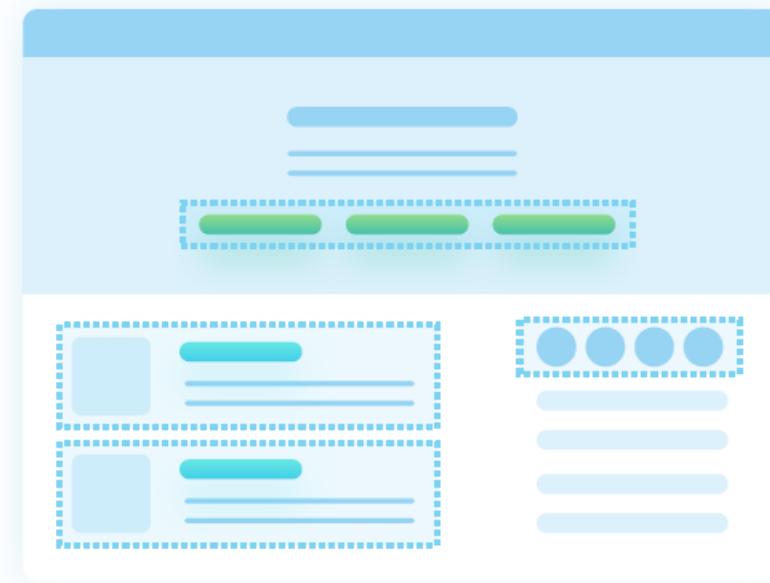
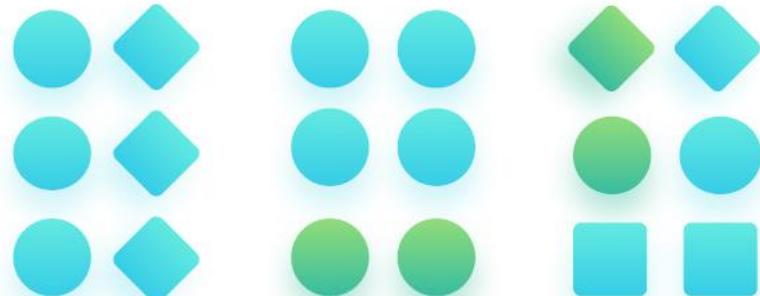
Randomly placed objects
make the design look chaotic.



PERCEPTION

The Rule of Similarity – Quy tắc tương đồng

Các vật thể tương đồng về mặt thị giác thì được xem như cùng một nhóm.



Our brains groups similar objects together automatically.

PERCEPTION

The Rule of Closure – Quy tắc đóng kín

Một nhóm các vật thể được sắp đặt khéo léo có thể tự nhiên tạo ra một định dạng shape.



PERCEPTION

The Rule of Symmetry – Quy tắc đối xứng

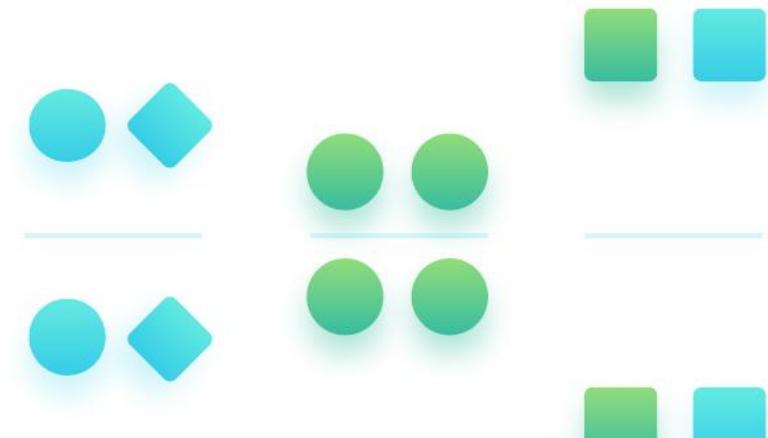
Vật thể được sắp xếp đối xứng, ta tự sẽ hiểu là chúng có tương quan kết nối.



A symmetrical layout like the above will make our design easier to understand and more friendly.



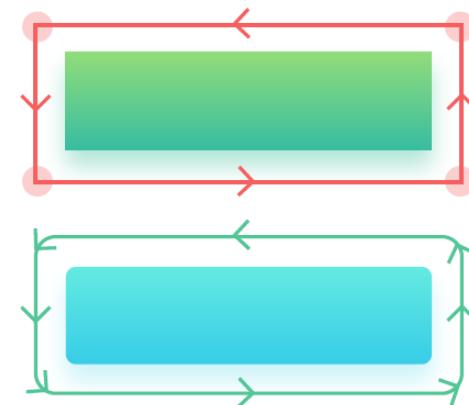
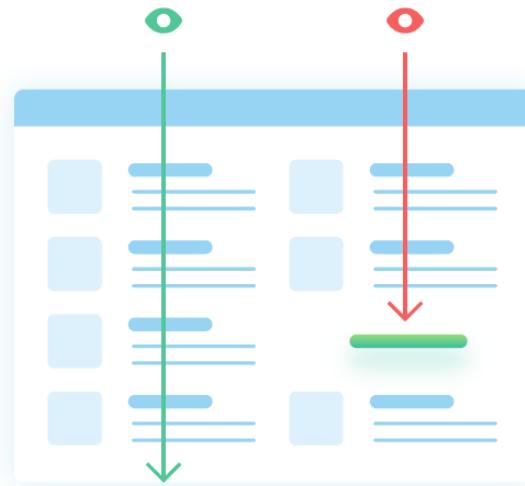
No symmetry causes chaos - we don't know which object to focus on.



PERCEPTION

The Rule of Continuity – Quy tắc liên tục

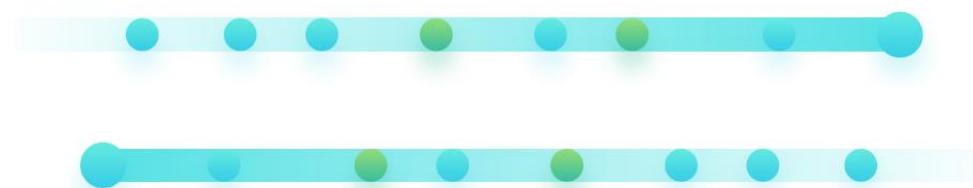
Vật thể được sắp xếp liên tục theo một đường sẽ tạo cảm giác chúng là một nhóm cùng nhau



PERCEPTION

The Rule of Common Fate – Quy tắc bầy đàn

Vật thể di chuyển cùng hướng, cùng gia tốc thì sẽ được xem
là cùng một nhóm



PERCEPTION

Hick's Law

Càng nhiều lựa chọn, càng khó đưa ra quyết định

Miller's Law

Não bộ chỉ có thể hoạt động xoay quanh khoảng 7 (± 2) vật thể cùng một thời điểm.

[TRY IT NOW](#)[DOWNLOAD THE APP](#)[WATCH THE VIDEO](#)[SEE MORE](#)[BUY IT NOW](#)[CREATE ACCOUNT](#)[BROWSE GALLERY](#)[SHARE WITH FRIENDS](#)

PERCEPTION

Nền và Vật Thể

Não bộ chúng ta luôn tự động phân định rõ ràng giữa vật thể và nền chứa chúng.



PERCEPTION

Serial Position Effect – Hiệu ứng vị trí nối tiếp

Não bộ chúng ta khi nhìn những thứ nối tiếp nhau, sẽ luôn ghi nhớ thứ đầu tiên và thứ cuối cùng ta nhìn thấy.



Hay nói cách khác, khoảng thông tin ở giữa sự kiện xảy ra dường như rất dễ bị trôi vào lãng quên

PERCEPTION



Isolation Effect– Hiệu ứng cô lập

Trong một nhóm gồm nhiều đối tượng giống nhau, não bộ chúng ta sẽ luôn nhớ thứ không giống những thứ còn lại.



Nên giữa một dãy số có một chữ, hay giữa nhiều hình vuông xuất hiện một hình tròn, khả năng cao ta sẽ nhớ những thứ đó cho đến tận cùng.

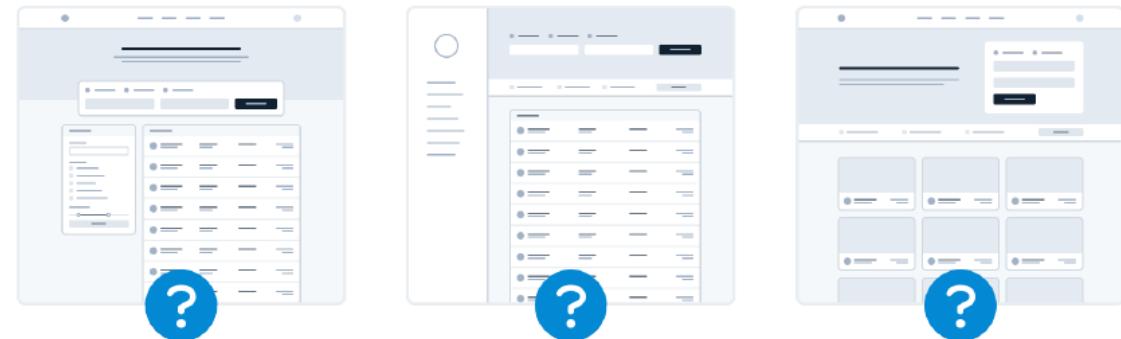
BẮT ĐẦU TỪ TÍNH NĂNG, KHÔNG PHẢI LAYOUT

TIPS & TRICK



Khi mới bắt đầu thiết kế website/ứng dụng, ta thường
nghĩ ngay tới việc thiết kế tuần tự như:

- Nên có thanh top navigation hay sidebar?
- Nên để các phần thanh menu trái, giữa hay phải?
- Nên để các nội dung của trang trong container
hay để full-width?
- Nên để logo ở đâu?



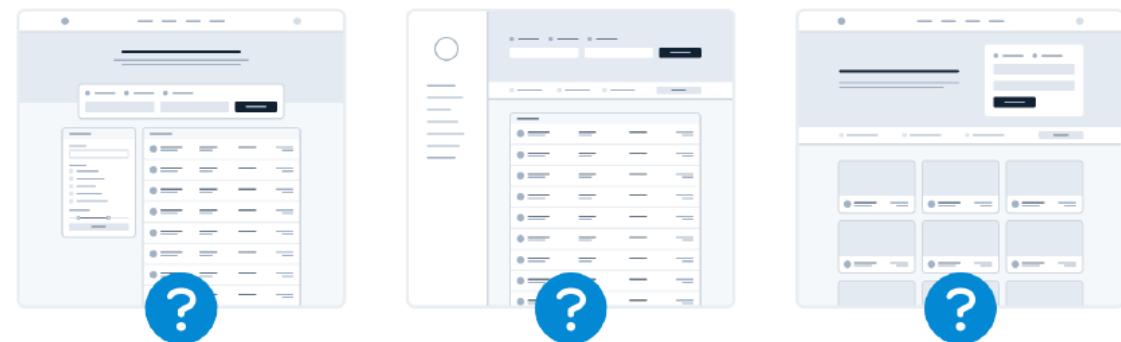
BẮT ĐẦU TỪ TÍNH NĂNG, KHÔNG PHẢI LAYOUT

TIPS & TRICK



Thực tế là, một trang web hay ứng dụng đều là một tập hợp của các **TÍNH NĂNG**. Khi mà tính năng của mình còn chưa sẵn sàng, thì làm sao mình có thể suy nghĩ rằng chỗ này đặt để tính năng gì và điều hướng mọi thứ ra sao.

NÊN, việc cần làm khi bắt đầu chính là **THIẾT KẾ NHỮNG THÀNH PHẦN CÓ TÍNH NĂNG**.



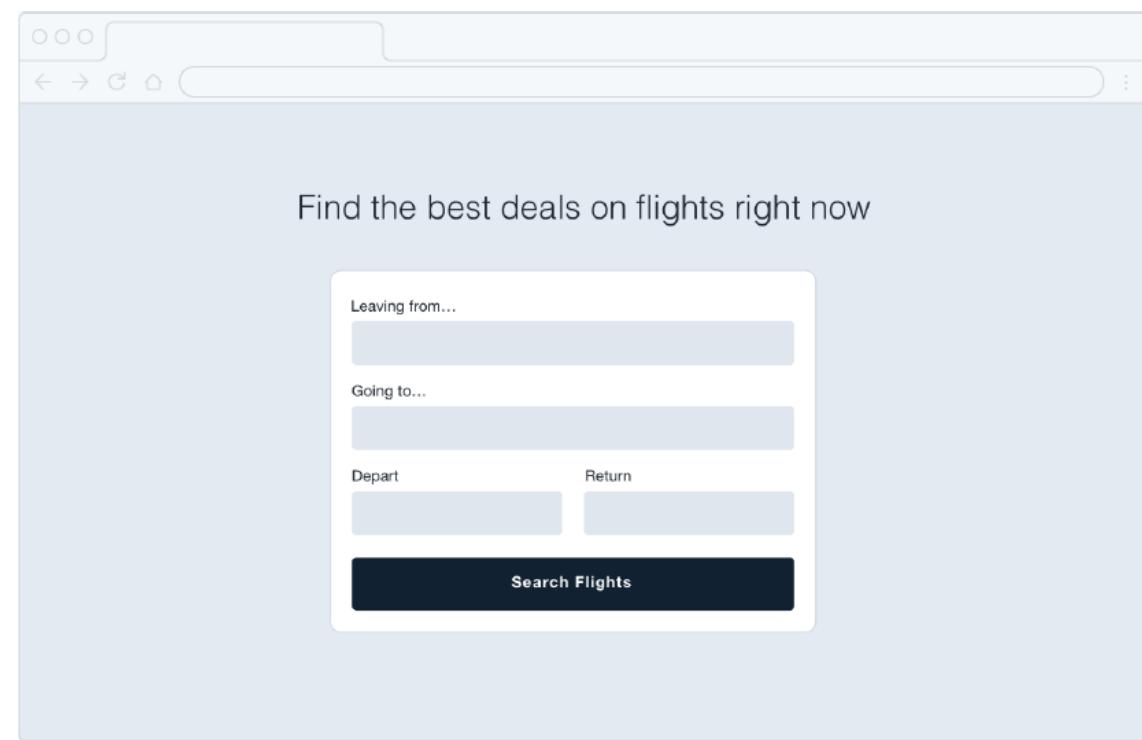
BẮT ĐẦU TỪ TÍNH NĂNG, KHÔNG PHẢI LAYOUT

TIPS & TRICK



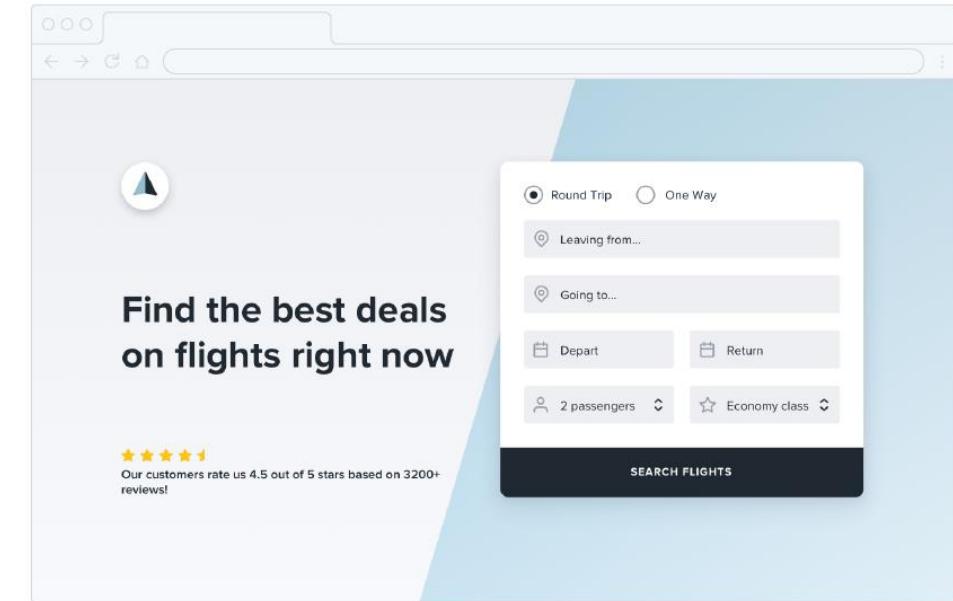
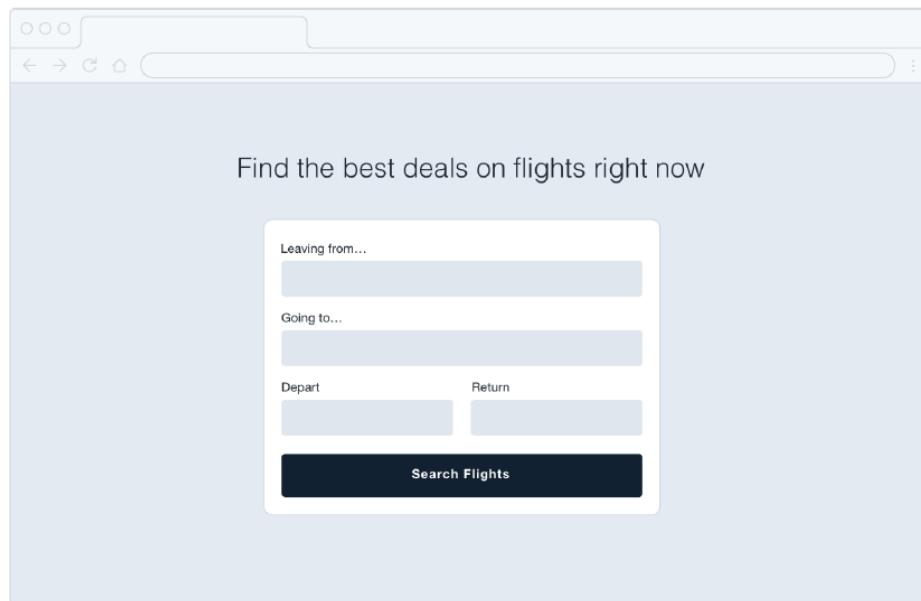
Ví dụ, ta muốn xây dựng một trang web về “**Đặt vé máy bay**”, ta có thể bắt đầu từ việc thiết kế tính năng “**Tìm kiếm chuyến bay**”. Ta sẽ cần:

- Trường nhập liệu “Nơi đi”
- Trường nhập liệu “Nơi đến”
- Trường nhập liệu “Ngày đi”
- Trường nhập liệu “Ngày đến”
- Nút “Tìm kiếm”



BẮT ĐẦU TỪ TÍNH NĂNG, KHÔNG PHẢI LAYOUT

TIPS & TRICK



CHỈ TRẮNG & ĐEN, MÀU SẮC ĐỂ SAU

TIPS & TRICK



Rõ ràng với một màu sắc nổi bật, ta dễ tạo điểm nhấn và phân cấp thị giác rõ ràng trong thiết kế. Nhưng, hãy giữ nó cho đến những bước cuối cùng.

Bằng việc thiết kế chỉ với tông Neutrals hay Greyscale, ta sẽ buộc tận dụng khai thác sức mạnh của khoảng trắng, độ tương phản, đậm nhạt và kích thước để giải quyết bài toán phân cấp thiết kế.

Choose the amount of storage that's right for you.

Bill yearly Bill monthly

Plan	Storage	Price
ESSENTIAL	200 GB of storage	\$10 / mo
PRO	1 TB of storage	\$20 / mo
PREMIUM	2 TB of storage	\$40 / mo

Full name
Email
Password
Card number MM/YY CVC

CREATE ACCOUNT

CHỈ TRẮNG & ĐEN, MÀU SẮC ĐỂ SAU

TIPS & TRICK

Choose the amount of storage that's right for you.

Bill yearly Bill monthly

Plan	Storage	Price
ESSENTIAL	200 GB of storage	\$10 / mo
PRO	1 TB of storage	\$20 / mo
PREMIUM	2 TB of storage	\$40 / mo

Full name
Email
Password
Card number MM/YY CVC

CREATE ACCOUNT



Có thể nó sẽ hơi khó khăn nhưng rõ ràng ta sẽ có một thiết kế với sự phân cấp mạnh mẽ và dễ dàng biết nơi nào cần sử dụng màu sắc để nhấn mạnh hơn nữa.

Choose the amount of storage that's right for you.

Bill yearly Bill monthly

Plan	Storage	Price
ESSENTIAL	200 GB of storage	\$10 / mo
PRO	1 TB of storage	\$20 / mo
PREMIUM	2 TB of storage	\$40 / mo

Full name
Email
Password
Card number MM/YY CVC

CREATE ACCOUNT