



Figma ***Design*** * **Notebook**

Figma Designer Viet Nam / www.fb.com/figmavn

Telos Team / www.telos.vn

MỤC LỤC

I. Mở đầu	4
Bạn là ai	4
Tại sao lại là Figma - mà không phải tool khác?	4
Bạn nên sử dụng cuốn sách này như thế nào?	5
II. Kiến thức chung	5
Bắt đầu với moodboard, sitemap, wireframe	5
a. Moodboard	6
b. Sitemap	7
c. Wireframe	8
d. Kết	10
e. Một số trang web để tìm ý tưởng thiết kế	10
Luôn kiểm tra tương phản giữa các thành phần trong trang	12
a. Tương phản về màu sắc:	12
b. Tương phản về kích thước	13
c. Tương phản về dạng font chữ	14
Các lời khuyên về màu sắc. Cách chọn palette màu trong thiết kế UI.	15
Font size scale trong Figma	21
Cách làm việc trôi chảy với developer	23
III. Số tay Figma cho UI-designer	24
Tạo thumbnail cho file Figma phục vụ trong việc quản lý	24
Cấu trúc một file thiết kế trong Figma	25
Nên chọn kích thước screen nào khi mới bắt đầu design	26
Grid và một số vấn đề cần lưu ý.	26

Làm việc với icon	28
Smart Animate	30
Auto Layout	30
Figma Mirror	31
Điều chỉnh nudge mặc định	32
Cách share link đến đúng screen mong muốn.	33
Sửa file thiết kế theo feedback của khách hàng cần lưu ý những gì	33
Cách export và nén file pdf trước khi gửi.	35
Di chuyển nhanh đến các master component	35
Paste object lên trên layer được chọn	36
Ẩn trỏ chuột của những người khác trong file	36
Copy style của một object	37
Phím tắt khác	37
Tính năng Constraint	39
Kết hợp Grid và Constraint	42
Thêm link vào file Figma	44
Prototype nâng cao với easing curve trong Figma	45
Shadow spread	45
Figma Community	46
Một số plugin hữu ích cần dùng	46
Photos	47
Super Tidy	47
Clean Document	48
Google Sheets Sync	49

Arrow Auto	49
Content Reel	50
Similayer	51
Chart	51
Lottiefiles	52
TinyImage Compressor	52
Design Lint	53
Gọi nhanh Plugin với phím tắt - nhỏ mà có võ	53
IV. Ok, xong hết rồi, thế tiếp theo là gì?	54
Bạn nên cập nhật những kiến thức gì cho công việc thiết kế của mình	54
Bạn cập nhật những kiến thức trên ở đâu	55
Những khóa học bạn nên theo đuổi	56
a. https://www.process-masterclass.com/	56
b. https://refactoringui.com/	56
c. https://learnui.design/	57
d. https://www.typewolf.com/checklist	57
e. https://www.interaction-design.org/	57
V. Các sách nên đọc	57
Don't make me think	58
Hooked: How to Build Habit-Forming Products	59
Sprint: How to Solve Big Problems and Test New Ideas in Just Five Days	60
The Non-Designer's Design Book	61
Solving Product Design Exercises: Questions & Answers	62
VI. Lời kết	63

I. Mở đầu

1. Bạn là ai

Dạo quanh các group về UI/UX, bạn dễ thấy có rất nhiều câu hỏi về chuyện nên bắt đầu học design ở đâu, nên dùng phần mềm nào? Đây là một câu hỏi khó vì bạn sẽ phải đối mặt với muôn vàn câu trả lời. Mà có khi mỗi trả lời lại đi theo một hướng khác nhau.

Team design của [Telos](#) tụi mình cũng từng thắc mắc điều tương tự. Và tụi mình nhận thấy, cuối cùng thực hành vẫn là điều quan trọng nhất trong việc học design. Bạn có thể biết hàng tá lý thuyết, nhưng nếu không thực hành, mọi chuyện sẽ trở nên vô ích.

Do vậy cuốn sách nhỏ này sẽ nói rất ít về lý thuyết. Tất nhiên, tụi mình sẽ cung cấp những chỉ dẫn bên ngoài để bạn có thể phân nào nắm được các lý thuyết cơ bản, nhưng tựu trung, cuốn sách sẽ nhấn mạnh vào những nội dung thực tiễn, các mẹo, quy trình khi design UI, cụ thể là trên phần mềm Figma.

Nếu bạn muốn tìm một con đường rõ ràng đi từ số 0 đến tất cả mọi thứ, có lẽ đây không phải là cuốn sách dành cho bạn. Nhưng nếu bạn đã bắt đầu dùng Figma và muốn biết thêm những chức năng thú vị và hữu ích về nó, cuốn sách nhỏ này có thể là một khởi đầu tốt.

2. Tại sao lại là Figma - mà không phải tool khác?

[Team tụi mình](#) bắt đầu dùng Figma từ 2 năm trước. Với những khởi đầu hạn chế (không có máy mac để dùng Sketch) nhưng không muốn phải sử dụng phần mềm Photoshop cũ kỹ, tụi mình đã chọn Figma. Cho tới bây giờ, Figma đã phát triển tương đương với Sketch và mình hoàn toàn thấy hài lòng với những gì đang dùng.

Figma có 3 điểm lớn nhất mà mình thấy bạn nên sử dụng:

- ➔ Được thiết kế riêng cho UI design: Không, đừng nói với mình là bạn vẫn còn đang dùng Photoshop hay Illustration cho design UI. Bạn hoàn toàn có thể làm UI với các công cụ như thế. Nhưng tốc độ sẽ giảm đi nhiều lần. Mà xét

cho cùng, bây giờ dân làm UI, không ai khoái nhận file Photoshop hay Illustration đâu.

- Đa nền tảng: đối thủ cạnh tranh lớn nhất của Figma là Sketch. Tuy nhiên Sketch chỉ có trên MacOS. Figma có thể chạy trên Window lẫn MacOS, có thể load app về hoặc chạy trực tiếp trên nền web. Rất tiện
- Miễn phí: nếu team bạn có quy mô nhỏ, hoặc bạn sử dụng Figma cho công việc cá nhân, không gì tốt hơn Figma ở thời điểm hiện tại.

Bạn có thể xem thêm bài viết tổng hợp về phần mềm tại [đây](#)

3. Bạn nên sử dụng cuốn sách này như thế nào?

Đây không phải là giáo trình, do đó bạn có thể bắt đầu ở bất cứ đâu trong cuốn sách. Bạn có thể đọc lướt qua mục lục và chọn phần nội dung mà mình quan tâm. Trong tương lai, ebook sẽ liên tục cập nhập để đem đến những nội dung mới cho bạn.

II. Kiến thức chung

Một số lời khuyên từ thực tế trước khi bắt đầu design UI.

A. Bắt đầu với moodboard, sitemap, wireframe

Bạn có thể bắt đầu sản phẩm thiết kế của mình ở bất cứ đâu. Song bắt đầu đúng chỗ vẫn sẽ mang lại hiệu quả nhiều hơn cả.

Trong những ngày đầu đi làm, ở những team thiết kế nhỏ, mình luôn phải chạy đua với mọi thứ. Và khách hàng, thường là những người vội vã, sẽ đòi hỏi phải có sản phẩm trong thời gian ngắn nhất, chất lượng cao nhất. Thế là mình lao đầu vào làm. 1 tuần phải xong toàn bộ giao diện website ư, ngày đầu tiên mình sẽ lao đầu vào các trang inspiration rồi ngồi design trang chủ ngay lập tức, với hi vọng mọi thứ sẽ trôi chảy.

Nhưng không, mọi thứ chẳng trôi chảy chút nào. Dù có lục lọi bao nhiêu inspiration. Mọi thứ dần trở nên rối rắm trong các khâu tiếp theo. Có thể khách không thích style, lại phải chỉnh style. Có thể khách không thích cấu trúc trang web, lại phải chỉnh từng thành phần trên trang. Thậm chí ở những dự án sau này, khi bắt tay vào làm theo kiểu “hit-and-run” như vậy, mình luôn có cảm giác bất an, ngay cả khi khách hàng đã duyệt trang web. Vì bản chất, mình đều không ở trong thế chủ động so với khách hàng.

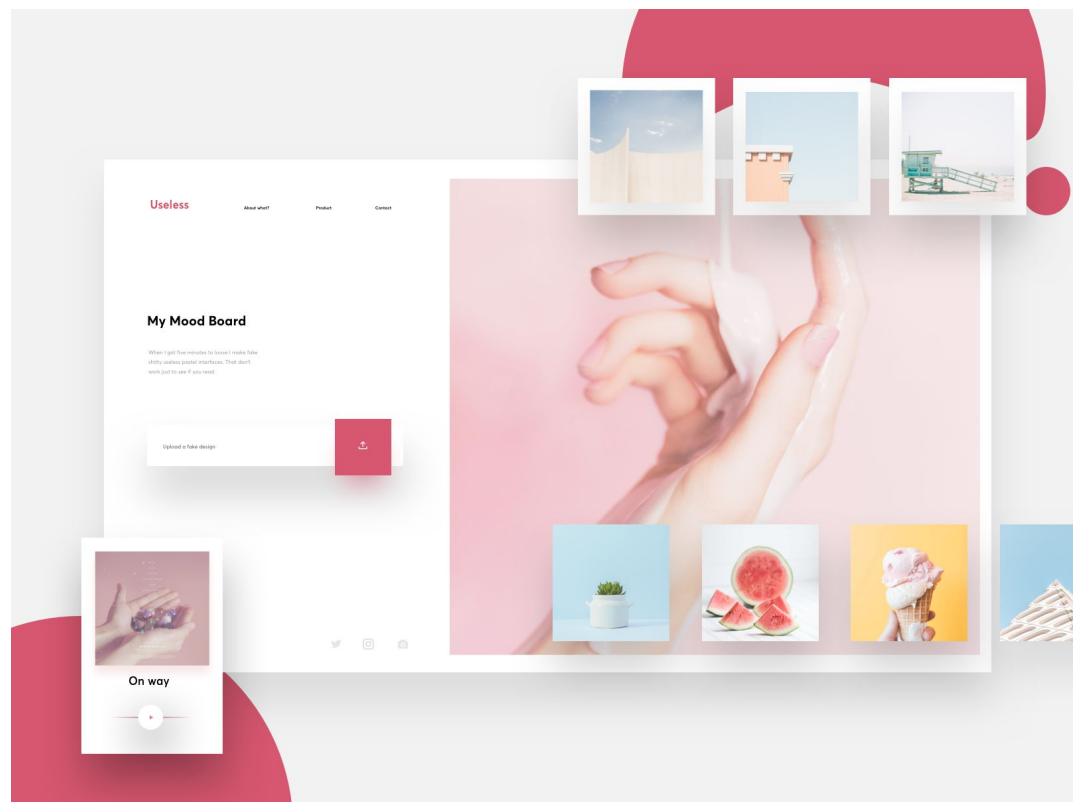
Vậy phải làm như thế nào?

Một quy trình chuẩn của mình gồm 3 thứ: Moodboard, sitemap và wireframe. Tất nhiên trong những dự án thực tế, đôi lúc mình không thể sử dụng đủ cả ba công cụ trên, song mình cố gắng bám sát vào chúng.

a. Moodboard

Moodboard đơn giản là một chỗ tập trung các ý tưởng cho dự án sắp tới của mình. Các element, màu sắc, font chữ, các cách cấu trúc element trong trang, các trang web ví dụ mà mình thích. Bạn có thể thoải mái sáng tạo, lắp ghép, thử nghiệm tất cả những thứ bạn thích, chỉ chú ý là đừng quá tham lam, vì quá nhiều hướng đi cũng không phải là điều quá tốt.

Trong các dự án, mình thường sử dụng 2 moodboard thể hiện 2 kiểu style trang web. Mình cũng có thể gửi khách trong file presentation để khách hình dung và lựa chọn.



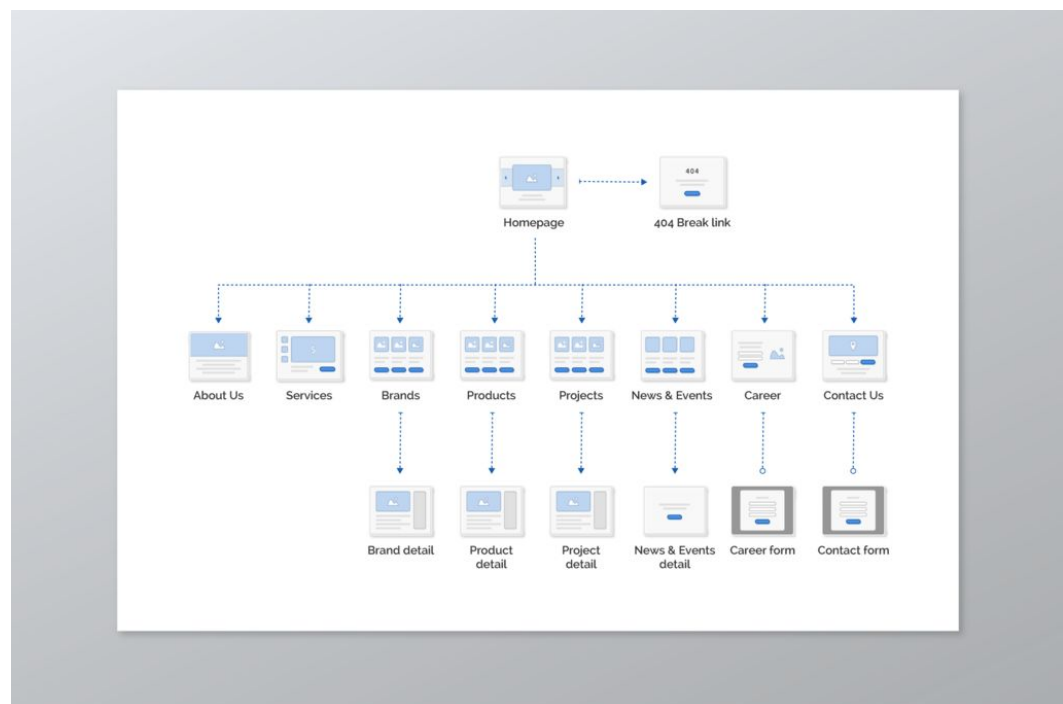
Khách hàng, như mọi khi, không thể chỉ dựa vào moodboard để chọn lựa style mong muốn. Tuy nhiên qua trao đổi, mình có thể biết được khách muốn ngả theo bên nào và mình sẽ khai thác theo hướng đó để đạt được hiệu quả cao nhất. Nếu khách thích trẻ trung, tươi sáng, mình sẽ dùng các font chữ đơn giản, gọn gàng và màu sắc bắt

mất. Nếu khách thích sang trọng, trầm tĩnh, tinh tế, mình sẽ dùng các combo kết hợp nhiều hơn 2 font chữ, có thể sử dụng các màu tối tạo cảm giác cao cấp...

Thậm chí nếu bạn không gửi moodboard cho khách hàng, đây cũng là một công cụ rất hiệu quả để bắt đầu project. Thay vì vò đầu bứt tai, xem hết trang này đến trang khác, hãy bắt tay tạo ra moodboard của riêng bạn, mọi thứ sẽ dễ dàng và sáng tỏ hơn nhiều

b. Sitemap

Nếu bạn đã xong việc tạo ra moodboard, công việc tiếp theo là xây dựng sitemap. Sitemap hiển thị dự án của bạn có bao nhiêu trang, và mỗi trang có chức năng gì.



Sitemap cần được khách hàng thông qua. Hãy nhấn mạnh với khách hàng rằng đây là phạm vi thiết kế chi tiết mà bạn sẽ thực hiện trong thời gian tới.

Với các dự án không quá phức tạp, sau vài lần làm sitemap, bạn sẽ quen và bắt đầu chủ quan. Bạn sẽ nghĩ lần nào cũng như lần nào và bỏ qua khâu này. Tuy nhiên sitemap là công cụ khiến bạn hình dung ra trang web sẽ như thế nào một cách tổng quát. Nếu bỏ qua, bạn sẽ đối diện với nguy cơ sót trang, mà trong những ngày cuối cùng của dự án, bạn sẽ không muốn bắt anh chàng coder đang ngủ thức dậy để làm tiếp vài trang còn thiếu đâu. Tin mình đi, mình đã từng trải qua một dự án redesign

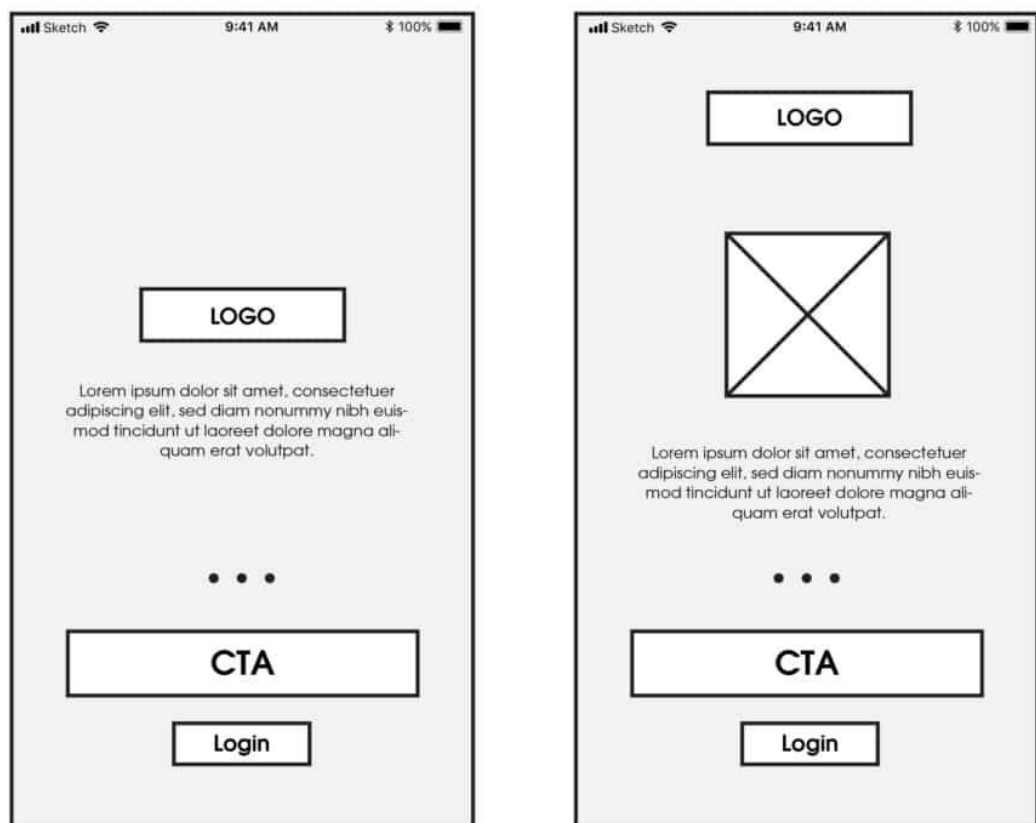
lại website, vì chủ quan mà không vẽ sitemap, và cuối cùng thì thiếu mất hai trang, cảm giác thật không mấy dễ chịu.

Sitemap vừa là công cụ để bạn hình dung ra số lượng trang, chức năng từng trang. Vừa là cơ sở để khách hàng đánh giá và có cái nhìn tổng thể về dự án.

c. Wireframe

Wireframe là phác thảo chi tiết cho từng screen mà bạn muốn design. Có nhiều công cụ vẽ wireframe. Có người luôn trung thành với giấy bút. Có người lại dùng những công cụ quen thuộc khác như Photoshop, Illustrator. Riêng với Figma, bạn hoàn toàn có thể phác thảo ra một wireframe trong vài phút tùy thuộc vào độ chi tiết của wireframe đó. Xét theo độ chi tiết, có thể chia wireframe ra làm 2 loại:

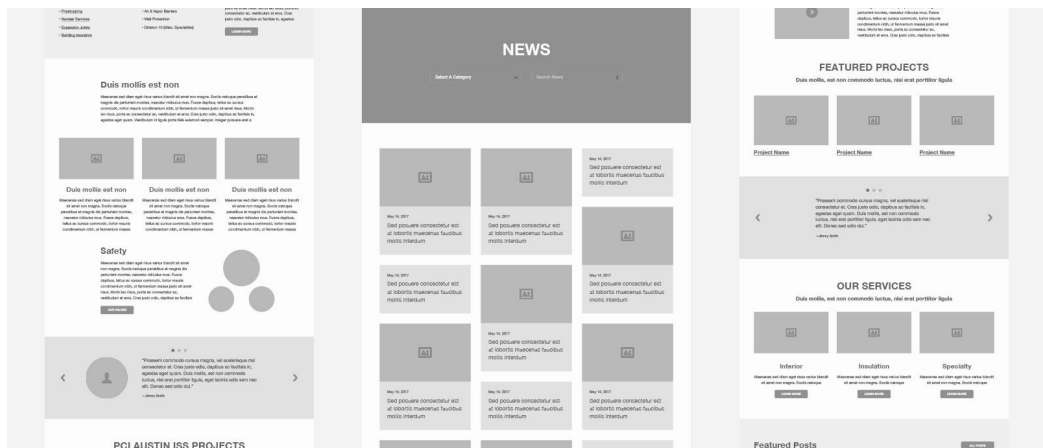
Low-fidelity: phác thảo sơ lược, không chi tiết, có thể thực hiện trên giấy với bút.



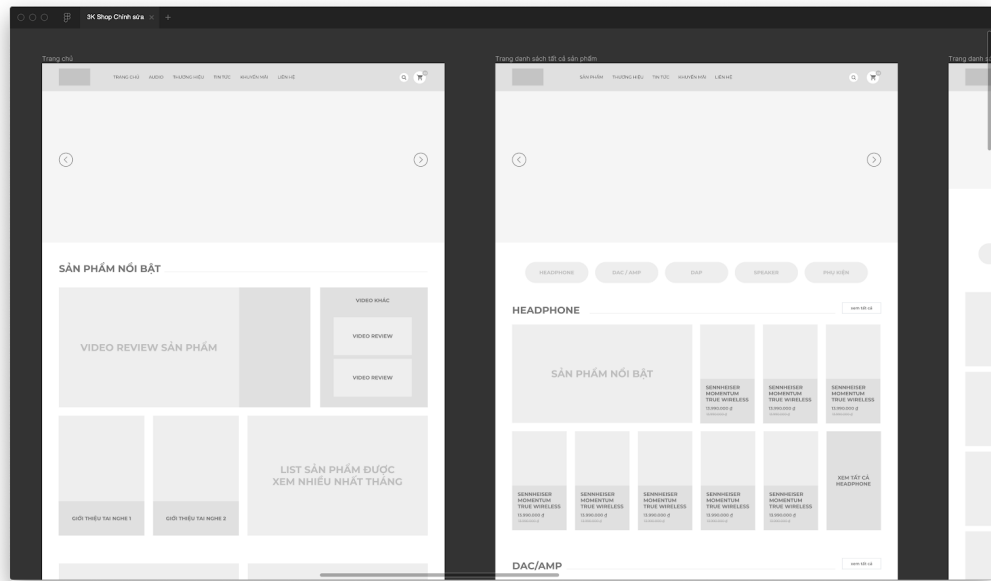
High-fidelity: bản vẽ có độ chi tiết cao, gần với wireframe, cần nhiều thời gian để hoàn thành

Với các wireframe low-fidelity, team sẽ nhanh chóng nhìn thấy và hiểu được cấu trúc của trang web. Designer lẫn developer có thể nhận ra những điểm tốt và chưa tốt trước cả khi designer bắt tay vào design chi tiết. Ưu điểm của loại wireframe này là tiết kiệm được thời gian vì bạn hoàn toàn có thể vẽ wireframe bằng giấy và bút. Tuy nhiên, bạn cần cẩn thận khi đưa bản vẽ này cho khách hàng, vì họ sẽ rất khó hình dung.

Ngược lại, với wireframe high-fidelity, mọi thứ đã trở nên rất rõ ràng. Bản thân designer sẽ phân nào đó hình dung ra toàn bộ mọi thứ của sản phẩm. Tuy nhiên, bạn sẽ phải mất nhiều thời gian hơn để tạo ra wireframe loại này.



Dù là wireframe kiểu nào, low fidelity hay high fidelity, wireframe có thể được dùng như một công cụ chuyển qua lại giữa khách hàng và team designer, đặc biệt là trong các dự án tương đối phức tạp, ví dụ như trang thương mại điện tử chẳng hạn.



d. Kết

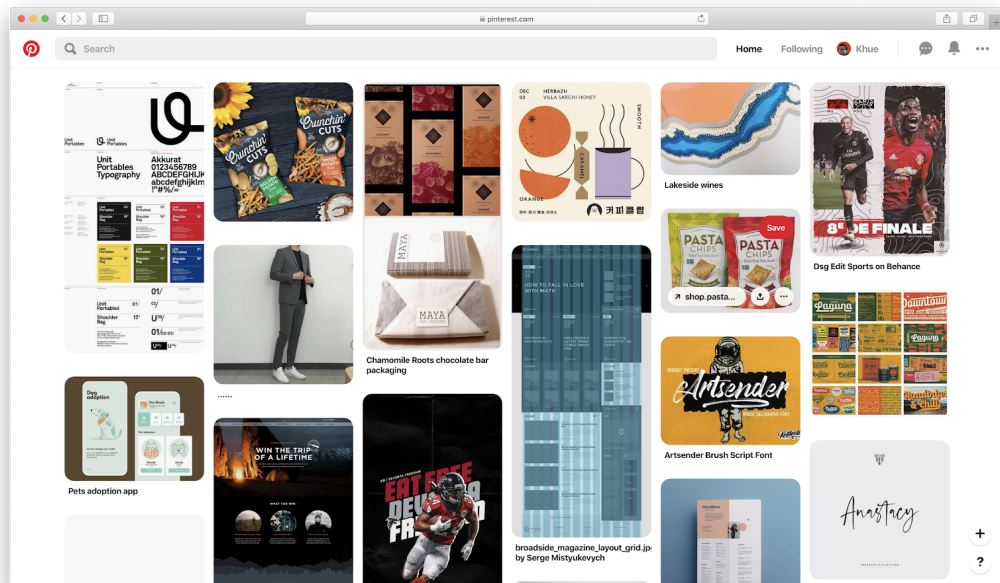
Design không phải bắt đầu từ Figma hay một công cụ bất kỳ nào đó. Design bắt đầu từ quá trình tìm hiểu, lên ý tưởng và tổ chức công việc. Bạn có thể không cần phải thực hiện đủ hết toàn bộ các bước một cách mô phạm, cứng nhắc. Tuy nhiên trước khi design gì đó, bạn cần có thái độ bình tĩnh và thực hiện các thao tác kiểm soát, lên kế hoạch, thống kê số lượng công việc thay vì bắt tay vào làm hùng hục và sau đó bị rối rắm không cần thiết

e. Một số trang web để tìm ý tưởng thiết kế

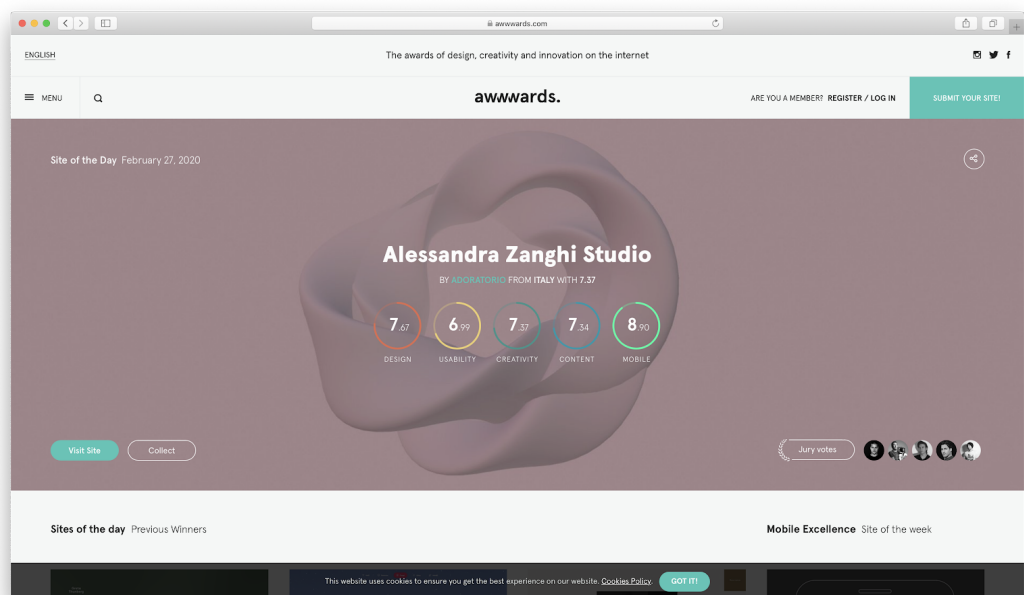
Bạn có thể tìm thấy hàng loạt bài viết về các trang lấy ý tưởng. Nhưng có một điều mà ít ai nói với bạn, đó chính là hầu hết các trang đó, bạn đều không sử dụng.

Designer chỉ nên có một vài trang để tìm ý tưởng thiết kế, vì xét cho cùng, ai mà có thời gian ngồi cả ngày để tìm ý tưởng cơ chứ. Mình sẽ liệt kê ra ở đây một số trang mà mình hay dùng:

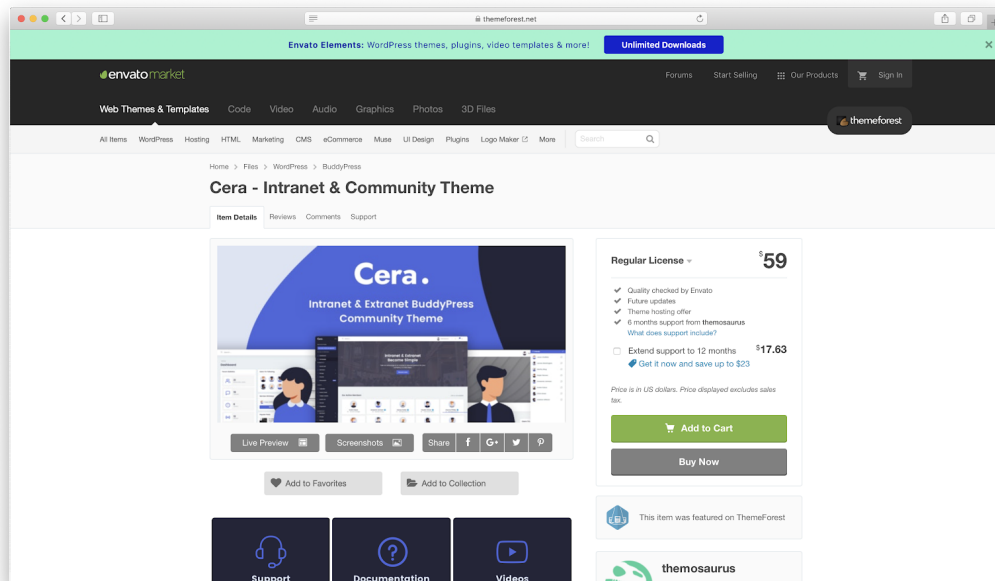
Pinterest: Thích hợp cho việc tìm kiếm theo chủ đề, đặc biệt là component. Nếu bạn hay phải tìm một số thứ nhỏ nhỏ ví dụ như design newsletter box chẳng hạn, thì đây là công cụ thích hợp.



awwwards: dùng cập nhật các xu hướng mới. Tip để dùng trang này là vào mục nominees, các website sẽ có xu hướng đa dạng hơn.



Themeforest: Mình hay tìm đến các kho theme để lấy ý tưởng, vì khác với các thiết kế dùng nhiều animation trên awwwards hoặc quá phức tạp trên pinterest, các kho theme có xu hướng sử dụng cấu trúc và hình ảnh đơn giản, dễ ứng dụng.



Các trang khác: Trên đây là 3 trang web mình hay dùng để lấy ý tưởng. Tất nhiên là sẽ còn rất nhiều trang web khác như: Behance, Dribbble, On Page Love, Lapa, SiteInspire... nhưng bạn sẽ không cần quá nhiều trang đến thế đâu. Lâu lâu dạo một vòng để cập nhật thì được, xem quá nhiều inspiration cũng dễ bị loạn lắm.

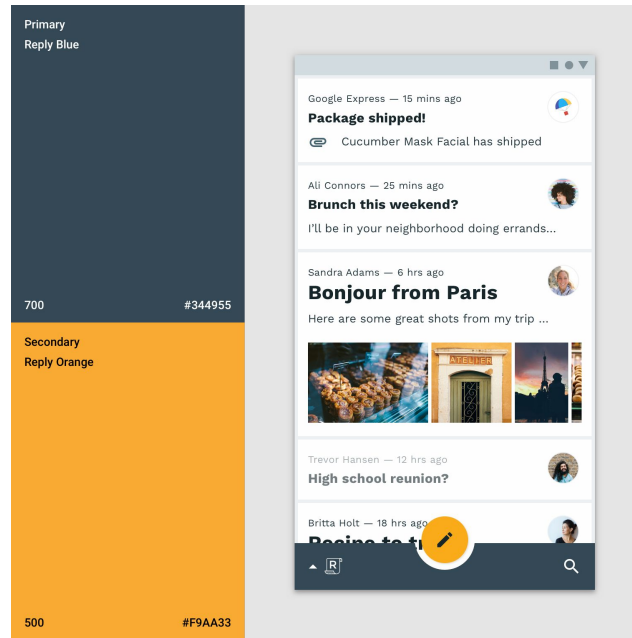
B. Luôn kiểm tra tương phản giữa các thành phần trong trang

Tương phản (Contrast) là một trong những quy tắc (principle) trong graphic design nói chung và UI design nói riêng. Có nhiều nguyên tắc khác như cân bằng (balance), lân cận (proximity), lặp lại (repetition)...., tuy nhiên, tương phản có lẽ là yếu tố dễ nhận biết nhất và cũng ảnh hưởng đến các yếu tố còn lại.

Hầu hết công việc design UI của mình đều liên quan đến việc cân chỉnh tương phản. Mình luôn xem xét các thành phần thiết kế đã đủ tương phản chưa. Nếu chưa đủ thì phải tăng thêm tương phản. Nếu quá tương phản thì lại phải giảm bớt để giữ cân bằng cho thiết kế. Các ví dụ cho tương phản trong UI design rất nhiều. Ở đây mình sẽ đưa ra một số ví dụ để các bạn dễ hình dung.

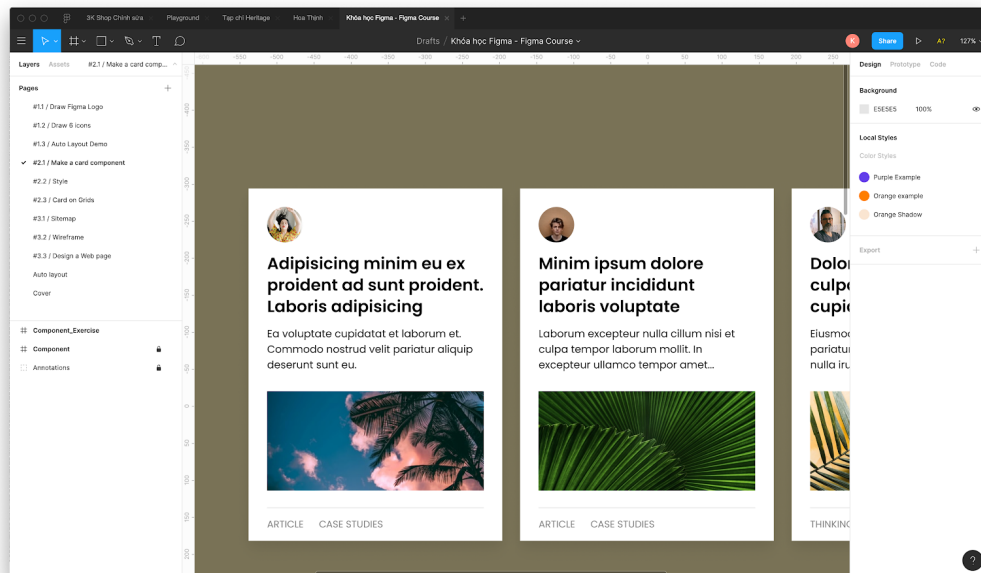
a. Tương phản về màu sắc:

Màu nhấn của button và menu bar có độ tương phản cao với background xung quanh để làm nổi bật CTA.



b. Tương phản về kích thước

Card bên dưới font size của title lớn hơn fontsize của description. Bên cạnh đó, weight chữ của title của lớn hơn.



c. Tương phản về dạng font chữ

Có một kiểu kết hợp font mình nghĩ nhiều bạn ở đây cũng biết, đó là lời khuyên kết hợp một font có chân và một font không chân với nhau. Đó cũng là một cách để tăng tính tương phản trong UI design.



Trong lời khuyên kết hợp font ở bên trên, còn có một đoạn đính kèm nữa, đó là đừng bao giờ dùng nhiều hơn 3 font chữ trong một thiết kế. Vì đến khi đó bạn sẽ rất khó để tạo nên sự tương phản rõ nét. Riêng mình, hầu hết trường hợp đều chỉ dùng 2 loại font.

D. Lời khuyên cuối.

Thế làm cách nào để có thể kiểm tra độ tương phản giữa các thành phần trong trang? Có một cách đơn giản, đó là nheo mắt lại. Khi nhìn mọi thứ mờ đi, nếu bạn vẫn phân biệt được từng thành phần rõ ràng trên design, nghĩa là design của bạn đã có đủ độ tương phản.



C. Các lời khuyên về màu sắc. Cách chọn palette màu trong thiết kế UI.

Chọn màu từ lâu đã ám ảnh mình. Vì mình nghĩ màu sắc là thứ rất khó để nắm bắt. Tuy nhiên, sau đó tham khảo một số nguồn, mình vẫn đúc rút ra một số nguyên tắc khi chọn chọn màu.

Mục tiêu của mình là chọn được một bảng màu gồm 5 màu nhìn ổn một chút. Bảng màu này tất nhiên là không thể hoàn hảo cho tất cả các mục đích, tuy nhiên nếu bạn làm brand identity hay web, app thì vẫn có thể xài được.

Bước 1: Tìm nguồn

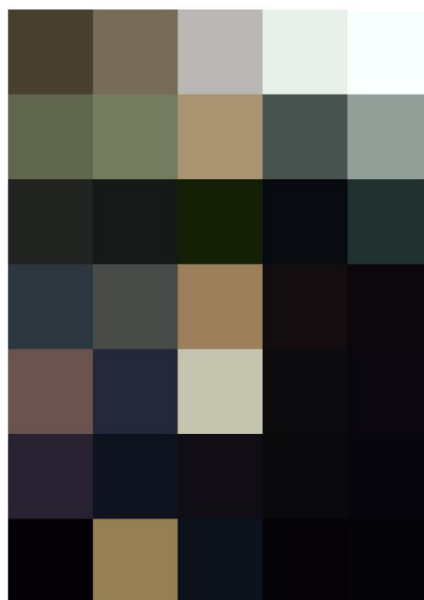
Mình lấy một mẫu ảnh ngẫu nhiên từ một bức hình có trên trang Unsplash



Bước 2: Chọn một màu làm base color từ ảnh



Ở bước này, nếu muốn chọn nhiều base một lúc, hoặc muốn quá trình trở vui vẻ và tiện lợi hơn, bạn có thể sử dụng plugin [Pixel](#) hoặc [Image Palette](#). Mình hay dùng Pixel vì có thể lấy được màu số lượng nhiều hơn thay vì chỉ có 5 màu như Image Palette. Bên dưới là mô tả cách mà plugin Pixel làm việc



Bước 3: Thay đổi các thông số trong hệ màu HSB để có được nhiều màu hơn

Tiếp theo mình sẽ chọn thêm 4 màu từ base color, 2 màu tối hơn và 2 màu sáng hơn. Ở đây, mình sẽ nói thêm một chút về hệ màu HSB. Để chọn màu cho chuẩn một chút, mình sử dụng hệ màu này thay vì RGB. Thay đổi các thông số H (hue), S (saturation) và B (brightness) để tạo ra các sắc độ màu khác nhau. Ok, và đây là nguyên tắc.

2 thông số đầu tiên là S và B.

➔ Để tạo ra màu sáng hơn màu base, mình tăng B và giảm S.

➔ Để tạo ra màu tối hơn, ngược lại mình giảm B và tăng S

Cái này đơn giản nhỉ, ai cũng có thể làm được. Thế còn hue? Nếu đã tăng giảm B và S, bạn sẽ được một màu tối hơn hoặc sáng hơn, nhưng về Hue vẫn không thay đổi.

Trong tự nhiên, chịu tác động của ánh sáng, Hue cũng sẽ thay đổi theo chứ không hẳn chỉ là B và S. Vậy nó thay đổi theo nguyên tắc nào?

Ok và đây là nguyên tắc: Các màu càng gần RGB (red, green, blue) sẽ tối hơn. Các màu càng gần CMY (cyan, magenta, yellow) sẽ sáng hơn.

➔ Thế nên để thay đổi Hue phục vụ cho việc tăng sáng cho màu base, bạn cần xác định nó nằm gần màu cyan, magenta hay yellow. Nó gần màu nào hơn thì bạn kéo hue của màu base về phía đó.

➔ Ngược lại, để tăng tối cho màu base, bạn cần biết nó nằm gần màu red, green hay blue. Nó gần màu nào thì bạn kéo hue của màu base về phía đó để tăng tối.

Let's play!

Màu base ban đầu mình có



HSB (27, 95, 87)

Mình thêm vào hai màu dựa vào base (màu base ở chính giữa)



Màu thêm thứ nhất (bên trái base): HSB (42, 84, 95)

Màu thêm thứ hai (bên phải base): HSB (23, 100, 80)

Nhìn thông số bạn sẽ dễ dàng hiểu về việc tăng giảm các thông số S và B. Vậy còn H?

Nói một chút về hue, hue của ba màu sáng CMY lần lượt là 60 (Y), 180 (C) và 300 (M).

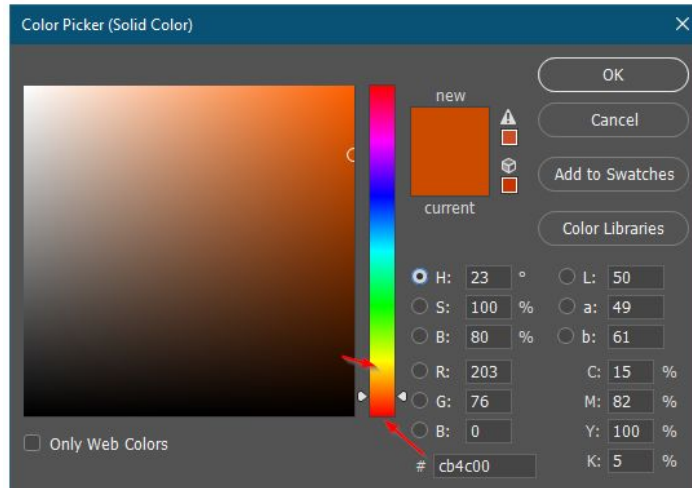


Hue của ba màu tối RGB lần lượt là 0, 120 và 240.



Màu base của mình có hue là 27, nó phải gần với yellow (60) nếu muốn sáng và red (0) nếu muốn tối. Thế nên để tăng độ sáng của màu base có hue là 27, mình tăng hue từ 27 lên 42. ngược lại để tăng tối cho màu base, mình giảm hue từ 27 xuống 23.

Nói thì lằng nhằng thế thôi, chứ bạn có thể dễ dàng xác định hue của base gần màu nào hơn nhờ công cụ này trên photoshop.



Trên công cụ này ta thấy hue của màu base nằm gần red và yellow nhất, từ đó, để nó sáng hơn, mình kéo hue về gần yellow, để nó tối hơn mình kéo hue về gần red.

Bạn muốn sử dụng số hay kéo lên kéo xuống thì tùy.

OK, vậy là mình đã có 3 màu nhờ vào base color



Sử dụng nguyên tắc tương tự mình sẽ có thêm 2 màu nữa, một tối, một sáng.



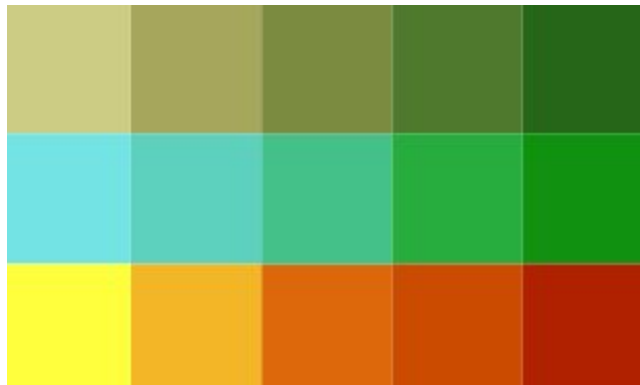
Vậy là mình đã có 5 màu.

Bước 4: Chọn thêm 2 màu base nữa.

Mình cũng chọn thêm 2 màu base nữa từ ảnh ban đầu. Nếu bạn đã chọn được ngay từ bước 1 thì cứ thế mà triển khai thôi he.

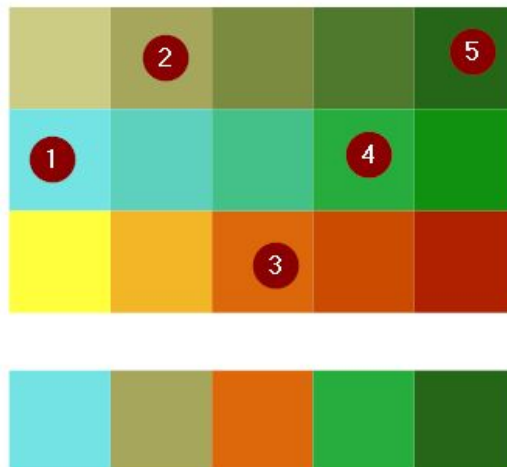


Sử dụng cách thức tương tự như đã trình bày ở bước ba, mình được bảng màu như sau



Bước 5. Chọn ra bảng màu cuối cùng

Từ bảng 15 màu trên, mình chọn ra bảng màu cuối cùng, sao cho có đủ hết mọi sắc độ sáng tối



Và thế là đã xong bảng màu..

Hi vọng giúp ích được mọi người. Dù rằng chưa hoàn hảo, nhưng từ đây mình đã có một flow tương đối hoàn chỉnh cho việc chọn màu.

Một bản màu được tạo ra bằng cách tương tự



Cập nhật: Hiện nay có rất nhiều công cụ dùng để chọn palette màu đủ các sắc độ sáng tối. Tuy nhiên, mình vẫn hay làm thủ công như qui trình 5 bước bên trên vì thay đổi hue vẫn là cách tối ưu nhất để tạo nên một bảng màu tinh tế.

Dạo gần đây mình có tìm ra [trang này](#) tự động hóa quá trình trên, căn bản công cụ vẫn thay đổi hue, saturation và brightness để tạo nên các sắc độ sáng tối dựa trên một màu gốc. Quá trình chọn màu được tự động hóa nhanh hơn và tạo ra kết quả tương tự qui trình 5 bước ở trên (dù nguyên tắc họ làm cũng có khác một tí). Mình nghĩ đây là một lựa chọn rất tốt. Nếu bạn đã hiểu cách thức thì nên sử dụng công cụ này để việc chọn màu trở nên nhanh và thuận tiện hơn.

D. Font size scale trong Figma

Typography là một trong những yếu tố quan trọng nhất của UI design. Bạn không biết vẽ, bạn có thể thuê ngoài, bạn không biết chụp ảnh, bạn vẫn có thể thuê ngoài, song nếu không nắm rõ về typography, bạn không thể là một UI designer ổn được.

Một trong những khía cạnh typography của UI design là Font size scale. Có nhiều kiểu font size scale khác nhau, có thể là 4:5, 2:3, tỉ lệ vàng... song qua một số tài liệu mình có nghiên cứu, các tỉ lệ này thường không có ứng dụng thực tiễn vì tạo ra nhiều số lẻ. Ví dụ:

0.618em (9.88875px) The quick brown fox jumps over the lazy dog

1em (16px) The quick brown fox jumps over the lazy dog

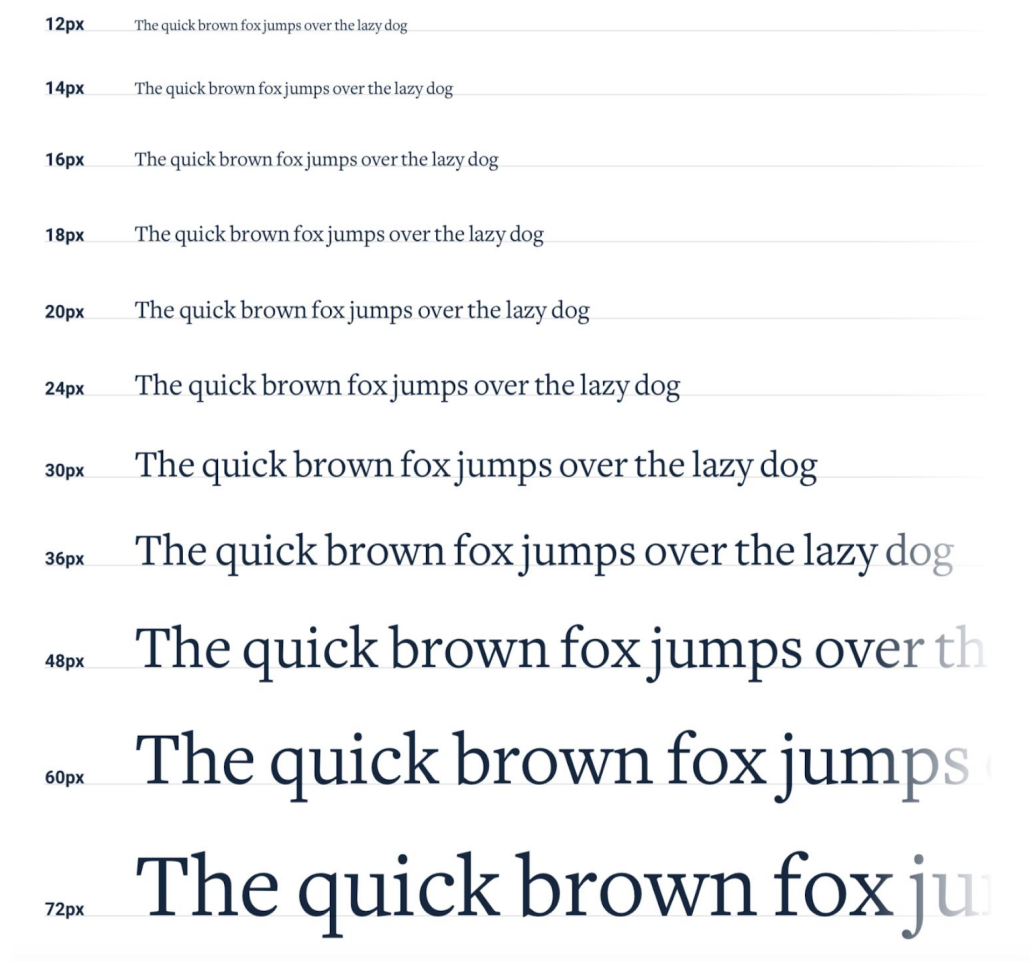
1.618em (25.888px) The quick brown fox jumps over the lazy dog

2.618em (41.8868px) The quick brown fox jumps over the

4.236em (67.7728px) The quick brown fox j

6.854em (109.656px) The quick bro

Thay vào đó ta có thể dùng một bảng scale khác, cân chỉnh bằng mắt để tạo ra nhiều kích cỡ size khác nhau. Bảng scale này giúp bạn không phải cân chỉnh từng pixel cho việc chọn font size



E. Cách làm việc trôi chảy với developer

Có hai điều mình học được khi làm việc với developer trong các team nhỏ:

Một: Bạn càng chi tiết càng tốt. Nhiều khi chỉ là một cái dropdown, một thanh search, nếu bạn không mô tả kỹ bằng hình ảnh hoặc prototype, thậm chí gửi cả link để demo chức năng đó trên một trang web khác, thì developer có thể sẽ làm sai. Với một trang web có nhiều chức năng, mình phải quay video thuyết minh lại cho developer về ý đồ của mình. Tất cả là để developer không phải suy nghĩ quá nhiều và tập trung vào công việc chuyên môn được tốt hơn.

Hai: Tracking mọi feedback của khách hàng và mọi sửa đổi trên trang web. Nếu bạn có thói quen làm việc qua tin nhắn, chat, xin chia buồn là có thể cách làm việc ấy không còn phù hợp. Mọi sửa đổi phải được lưu lại trong một log file riêng biệt. Giả dụ khách hàng muốn đổi màu một button, thì thông tin sửa đổi ấy phải được lưu lại

ở một file theo dõi. Mục đích của file này là để đồng bộ giữa designer, developer và khách hàng, tránh những lộn xộn về sau.

À quên, còn mục thứ ba nữa chứ. Đó là hãy tử tế với developer. Nếu developer không thích bạn, chia buồn là công việc của bạn sẽ trở nên khó chơi hơn nhiều đấy. Chúc may mắn!

III. Sổ tay Figma cho UI-designer

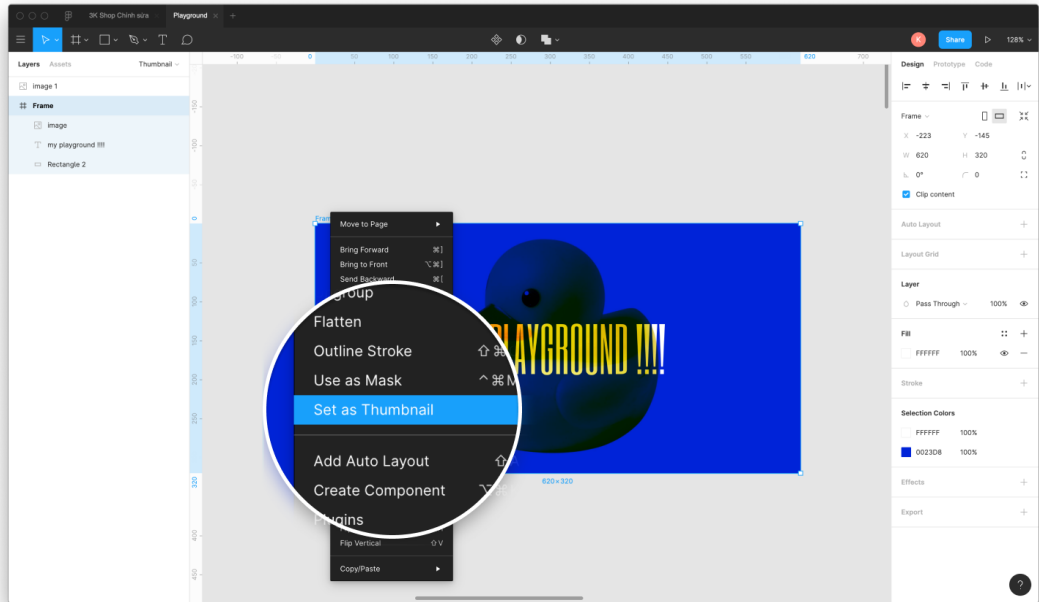
Một sổ mẹo vặt, kiến thức, kinh nghiệm nhằm nâng cao hiệu quả khi sử dụng Figma như một phần mềm thiết kế UI.

1. Tạo thumbnail cho file Figma phục vụ trong việc quản lý

Các file trong Figma mặc định sẽ lấy hình ảnh của page đầu tiên làm thumbnail. Đôi khi vì thế nên giao diện duyệt file của bạn sẽ rất lộn xộn. Giải pháp cho vấn đề này là tạo một frame và set frame đó làm thumbnail cho cả file.

Frame dùng làm thumbnail có kích thước 620px x 320px. Bạn có thể chuột phải vào frame và chọn Set as thumbnail như hình bên dưới.

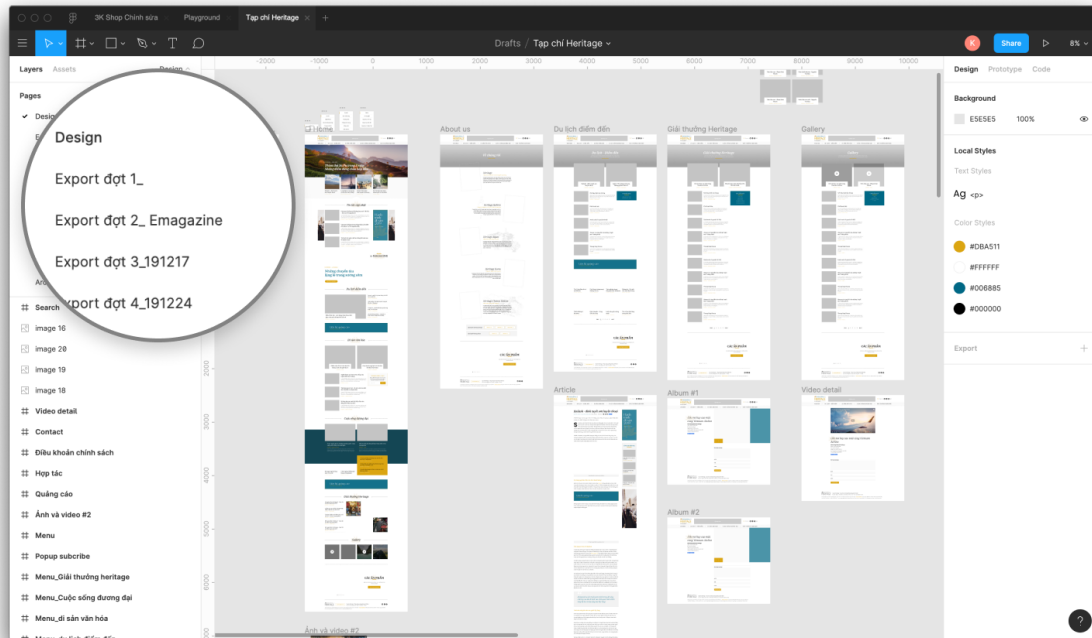
Đây là chức năng mới thêm vào tháng 9 năm 2019. Trước đây, bạn không thể set custom thumbnail. Thay vào đó, Figma luôn chọn thumbnail mặc định là page đầu tiên của file.



2. Cấu trúc một file thiết kế trong Figma

File Figma gồm có nhiều page nằm ở page panel bên trái phía trên giao diện. Bạn nên tận dụng chức năng này để sắp xếp mọi thứ ngăn nắp. Cấu trúc một file Figma của mình gồm có:

- Page design: chứa toàn bộ các trang design hiện tại
- Page component: chứa các component sử dụng trong design. Bạn nên lập riêng một trang dành cho mục đích này thay vì để các master component nằm rải rác bên trên page design. Thật ra cũng không có vấn đề gì nếu bạn làm thế, tuy nhiên sẽ khó quản lý hơn.
- Page archiver: Chứa các component, screen không sử dụng hoặc bị khách hàng reject. Bạn hãy giữ lại chứ đừng xóa ngay, vì biết đâu còn có thể tái sử dụng trong các screen sau.
- Page export: Bạn có thể sử dụng page này như một hình thức file versioning. Dĩ nhiên không thể bằng file versioning của Figma, nhưng cũng có thể dùng để track mỗi lần gửi design qua client.



3. Nên chọn kích thước screen nào khi mới bắt đầu design

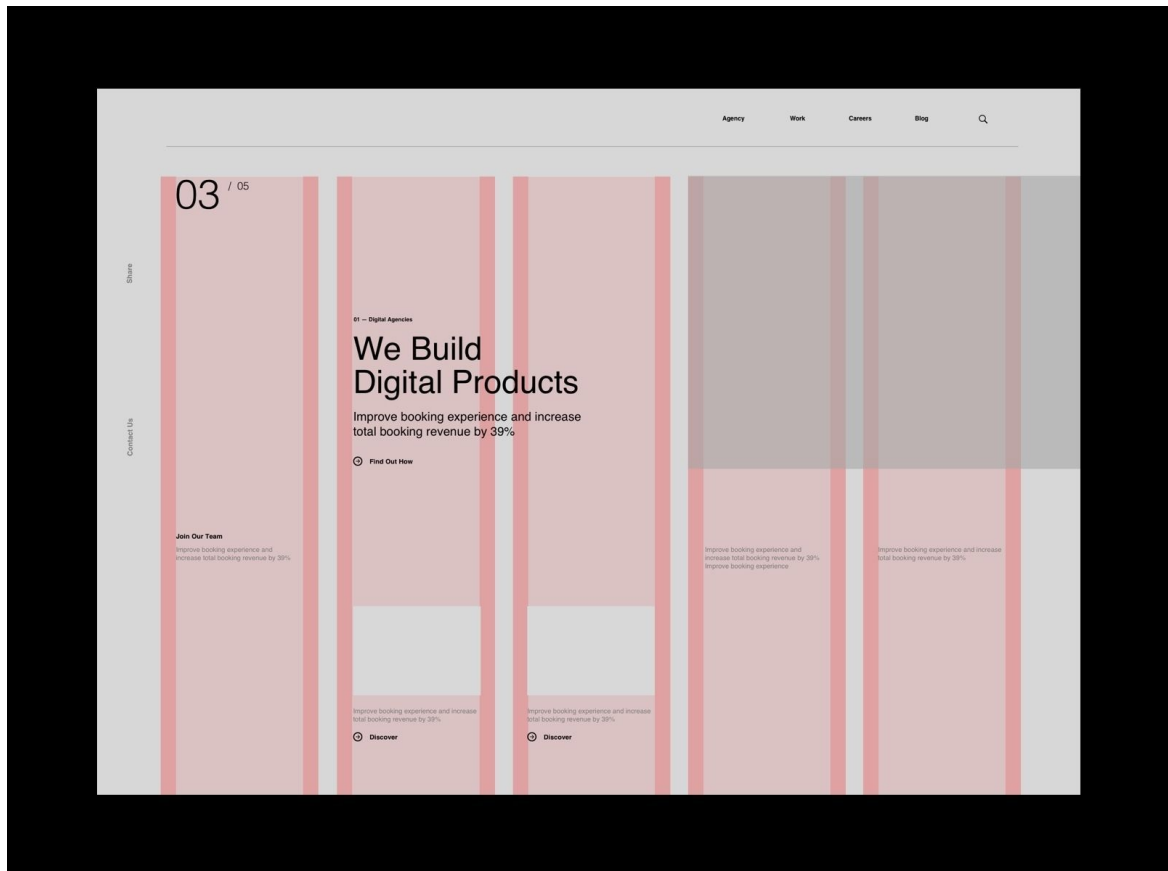
Cách đây khoảng 2 năm, khi mình còn design UI trên Illustrator. Có một thói quen đó là luôn nhân hai kích thước design các screen, đặc biệt biệt khi làm việc trên các screen mobile. Ví dụ màn hình mobile phổ biến hồi đó có kích thước 375px x 667px thì trong Illustrator sẽ có kích thước là 750px x 1334px . Lý do cho chuyện phiền phức này là vì làm thế xuất file ra rất tiện, không cần phải X2 mọi thứ lên.

Tuy nhiên hiện tại trên Figma, mình đã không còn làm như thế. Nếu bạn muốn design trên desktop thì chọn size desktop, nếu muốn design cho mobile thì chọn một trong những size template mobile được Figma cung cấp sẵn. Nếu muốn export icon, hình, chỉ cần chọn x2 để xuất ra asset dành cho màn hình có độ phân giải lớn.

4. Grid và một số vấn đề cần lưu ý.

Lưới (grid) là các đường guild dùng trong thiết kế, căn cứ vào đó, bố cục của design sẽ được sắp xếp ngăn nắp, gọn gàng hơn đồng thời hỗ trợ cho việc responsive trang web sau này.

Các lưới này phân chia trang web thành các cột. Lưới rất phổ biến trong các framework như Bootstrap và là một trong những thuật ngữ phổ biến nhất trong design nói chung và design UI nói riêng.

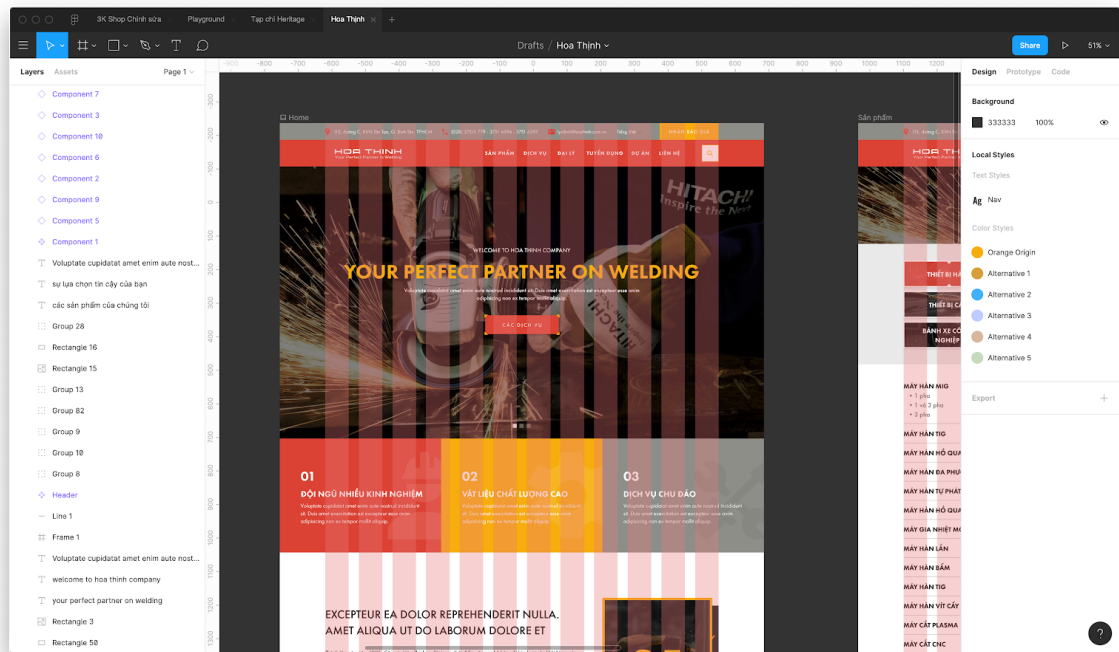


Có một quan niệm về lưới phổ biến đối với những người mới học thiết kế UI, đó là cho rằng lưới cố định. Các bạn này thường hay thắc mắc lưới phải thiết lập như thế nào mới chuẩn, mới đúng để có thể code được.

Thực ra lưới không phải là một thành phần cố định của website, ngược lại, lưới rất linh hoạt. Và dù bạn design dựa trên lưới như thế nào thì developer cũng đều có thể code theo ý bạn. Tuy nhiên, bạn cũng cần một số lưu ý. Ví dụ như:

- ➔ Phần hiển thị nội dung cho version desktop của website không nên lớn hơn 1170px. Sở dĩ có điều này là vì kích thước chiều rộng màn hình phổ biến nhất cho desktop/laptop hiện tại là 1366px
- ➔ Gutter (khoảng cách giữa hai cột với nhau) nên từ 30px trở lên. Nếu nhỏ hơn bạn sẽ thấy các block cách nhau một khoảng quá hẹp. Tất nhiên các con số

trên chỉ để tham khảo. Và tùy kích thước màn hình mà bạn sẽ có cách tùy chỉnh lưới khác nhau.



5. Làm việc với icon

Nếu bạn đang dùng Mac, bạn có thể dùng Icon Jar làm phần mềm quản lý icon. Lúc cần dùng icon nào, chỉ cần kéo thả vào Figma là xong. Khác với Illustrator, icon sẽ được đặt ngay trong tab làm việc của Figma chứ không mở ra một tab mới.

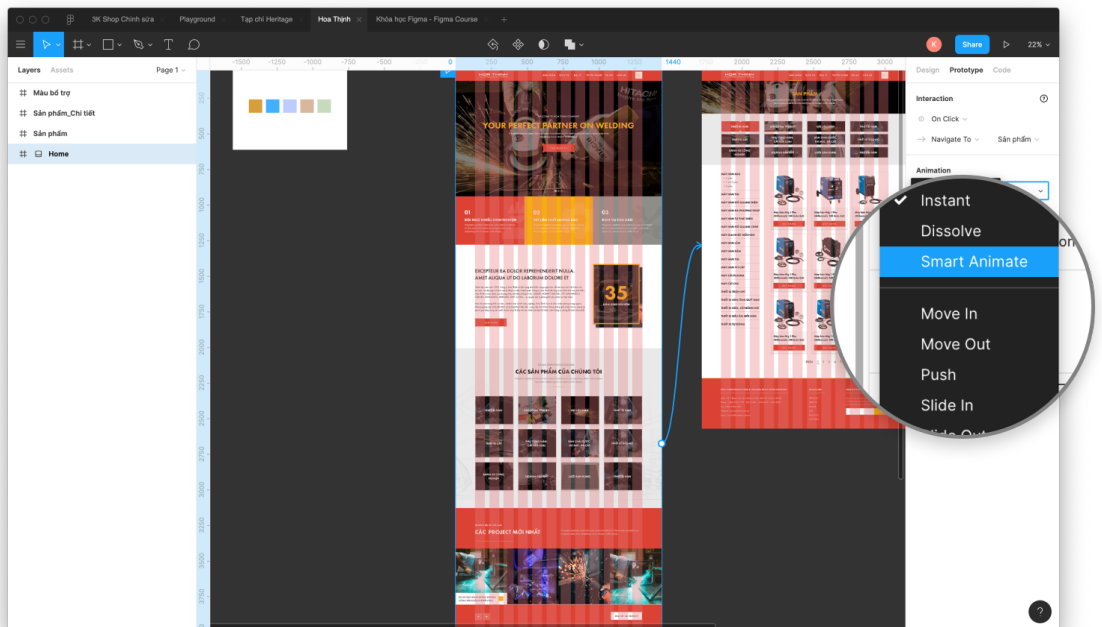
Mình đã dùng Icon Jar được hơn hai năm và thấy rất hài lòng với công cụ này, đặc biệt khi dùng với Figma. Bạn cũng có thể load nhiều bộ icon khác nhau và quản lý bằng Icon Jar.

6. Smart Animate

Chức năng Smart Animate giúp tạo ra các chuyển động mượt mà cho prototype. Nếu bạn sử dụng Principle để làm prototype, bạn sẽ quen thuộc với cách làm việc của Smart Animate trong Figma. Nếu chưa, bạn cũng sẽ không tốn quá nhiều thời gian để làm quen và thực hành được chức năng này.

Cũng giống như các animation khác trong Figma, Smart animate kết nối hai frame lại với nhau. Tuy nhiên Smart animate thông minh hơn khi có khả năng nhận ra sự thay đổi của các shape tương tự nhau, từ đó tạo ra các chuyển động.

Để Figma có thể nhận ra hai layer cần tạo smart animation, bạn nhớ phải đặt tên hai layer giống nhau cũng như hai layer phải có cùng vị trí với nhau trên frame.



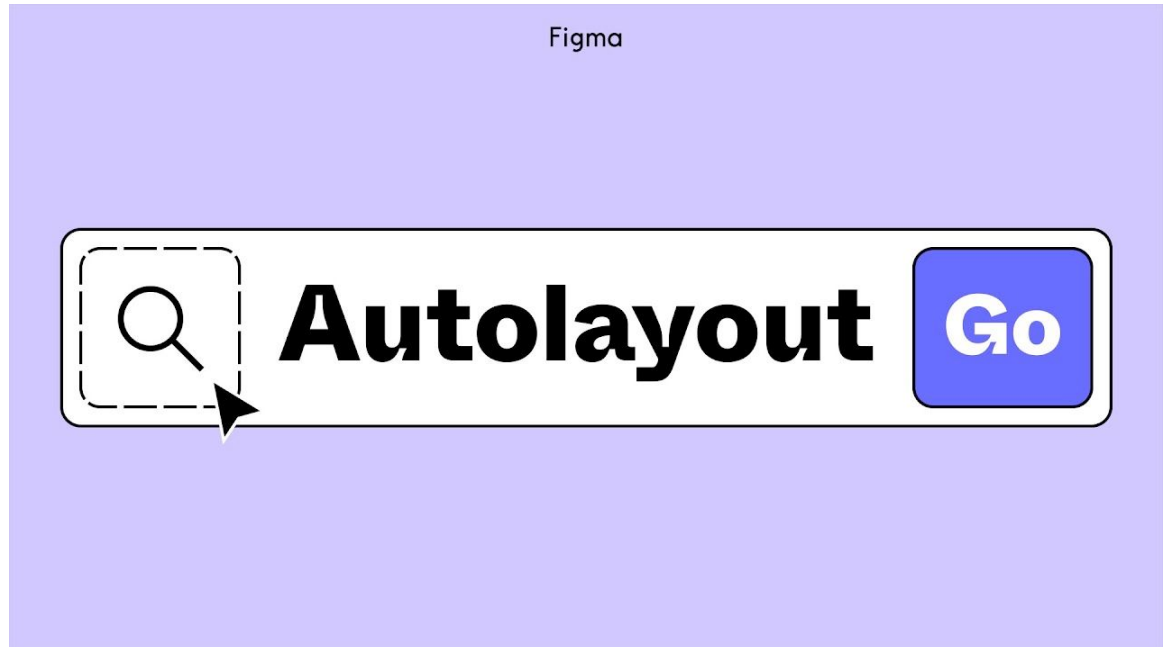
Để phần này dễ hiểu hơn, nhóm biên soạn ebook cũng đã làm một tutorial mô phỏng, các bạn có thể tìm thấy ở link: <https://youtu.be/oPnCuHTb3og>

7. Auto Layout

Auto Layout là một chức năng thú vị của Figma. Nói một cách ngắn gọn, Auto Layout giúp thay đổi kích thước container bao quanh đối tượng khi đối tượng thay đổi. Ví dụ bạn có một button với text bên trong, với Auto Layout, một khi text bên trong thay đổi, kích thước button cũng thay đổi theo.

Bạn có thể áp dụng Auto Layout cho một group bằng phím tắt “Shift + A”

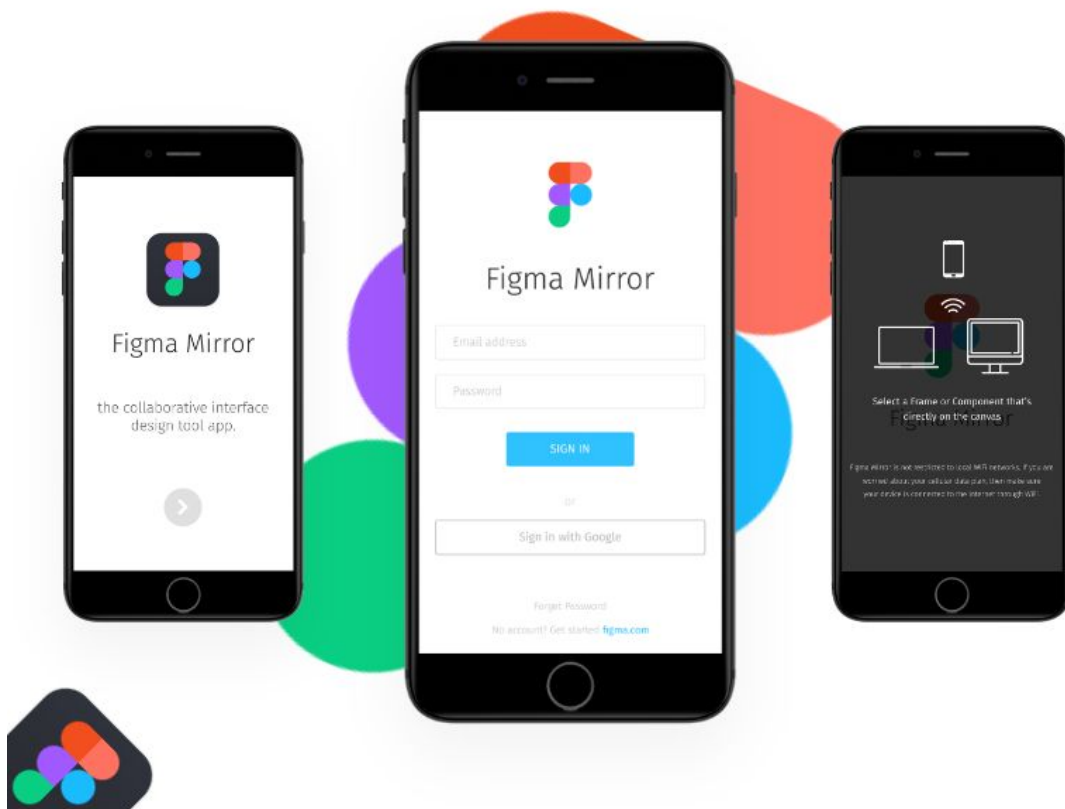
Bạn cũng có thể tìm hiểu chi tiết hơn chức năng Auto Layout trong video tutorial hướng dẫn: https://youtu.be/wBc3Yy_9oIQ



8. Figma Mirror

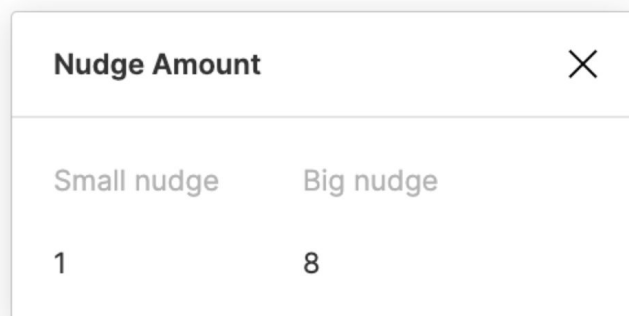
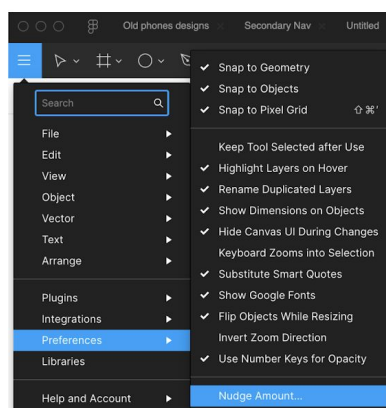
Có thể bạn không biết Figma có app tên là Figma Mirror trên iOS lẫn Android. App này cho phép bạn preview design ngay trên thiết bị di động một cách nhanh chóng.

Thậm chí bạn cũng có thể dùng app này trực tiếp trên trình duyệt điện thoại tại link: <https://www.figma.com/mirror>



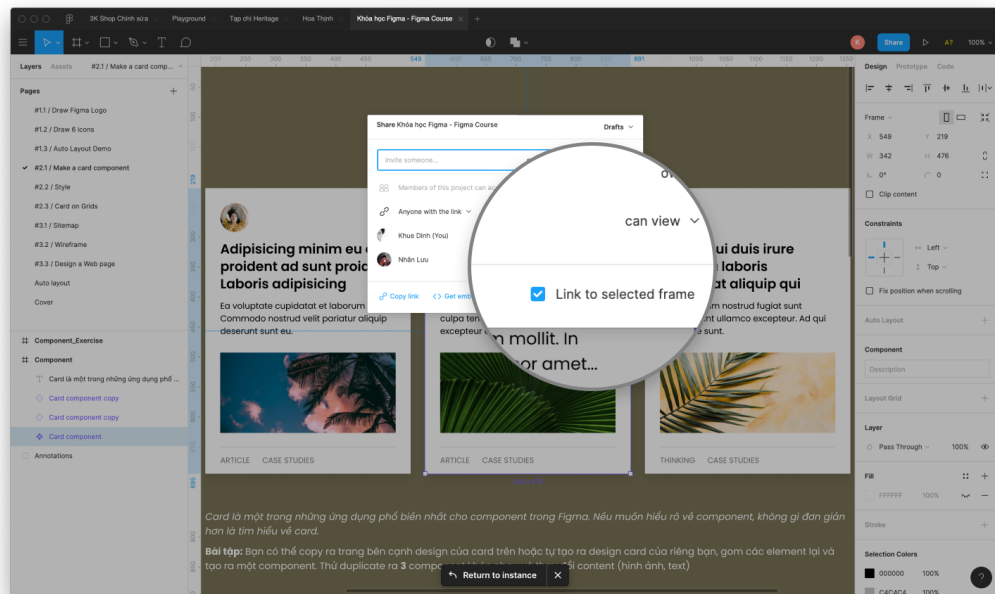
9. Điều chỉnh nudge mặc định

Nudge Amount là khoảng di chuyển khi bạn bấm vào các nút điều hướng trên bàn phím để di chuyển đối tượng. Ví dụ với các design system lấy 8px làm khoảng cách chuẩn, bạn có thể set Big nudge thành 8 để khoảng cách giữa các đối tượng luôn là bội của 8, tăng tính đồng bộ cho thiết kế.



10. Cách share link đến đúng screen mong muốn.

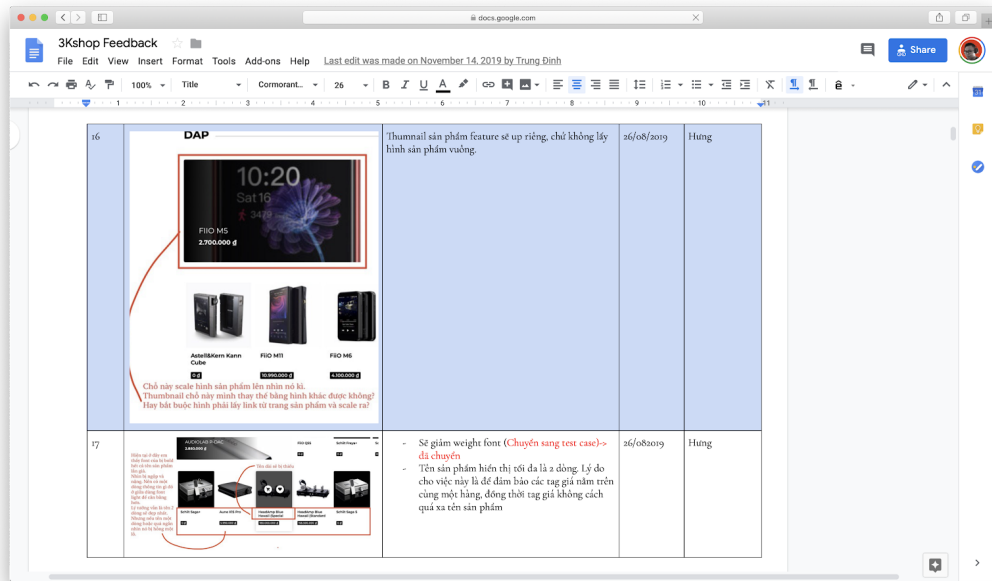
Khi share file Figma với người khác, bạn có thể chọn Link to selected frame để chọn đúng frame muốn share. Khi người nhận link mở file, Figma sẽ zoom vào frame đó. Nếu dòng Link to selected frame không thể chọn được, bạn phải chọn frame trước khi bấm nút share. Chức năng này sẽ giúp người nhận file biết bắt đầu từ đâu đối với những file phức tạp, hoặc giúp bạn share một frame cụ thể trong file.



11. Sửa file thiết kế theo feedback của khách hàng cần lưu ý những gì

Mình đang làm việc trong một team nhỏ. Thông thường với một team nhỏ, designer sẽ kiêm nhiệm nhiều việc khác ngoài design. Một trong số đó là trực tiếp nhận feedback và phản hồi khách hàng. Thỉnh thoảng còn phải tracking công việc fix lỗi từ các developer.

Cũng như các bạn đã biết, Figma có hỗ trợ công cụ feedback ngay bên trong file design. Tuy nhiên theo mình thấy, công cụ này chỉ đáp ứng tốt trong những trường hợp feedback đơn giản. Nếu muốn tracking cẩn thận feedback của khách hàng, mình dùng một file riêng. Tất cả feedback đều được tổng hợp vào một nơi, đồng thời các feedback đều được ghi lại trạng thái đã sửa hay chưa, tránh rối rắm về sau.



Với việc tracking sửa lỗi, mình cũng dùng một file khác, gọi là test case. Các lỗi được mô tả, đính kèm screenshot và trạng thái sửa lỗi (cần làm, đang làm, đã xong...). Đây là một công việc tỉ mỉ, và tới giờ mình cũng không còn phải trực tiếp làm phần này. Chia sẻ ra đây để mọi người có thể nắm được phần nào một số công việc liên quan đến nhận và xử lý feedback.

Website 3Kshop										
File Edit View Insert Format Data Tools Add-ons Help Last edit was 9 days ago										
Case										
1	Case Status	Case type	Category	Browser, OS	Case description	Step	Actual Result	Expected Result	Screen	
2	1 Done		Liên hệ		Lỗi hiển thị	Từ home bấm vào Liên hệ trên navigator	Trang hiển thị như chưa load được cas	Hiện thị như design	https://	
3	2 Done		Trang chủ		Lỗi hiển thị	Từ home bấm vào Navigator, chọn phần Phụ kiện trên menu	Dư một line đen phía dưới trang		https://	
4	3 Done		Trang chủ		Lỗi hiển thị	Ở trang home kéo xuống phần tin tức ở cuối trang	Thumbnail của card tin tức không tràn hết ra container. Title có tối đa là 3 dòng để chiều cao card tin tức không bị thay đổi	Thumbnail của card tin tức có hình phác kin hết container. Title có tối đa là 3 dòng để chiều cao card tin tức không bị thay đổi	https://	
5	4 Done		Trang chủ		Lỗi hiển thị	Ở trang home kéo xuống phần Sản phẩm được xem nhiều nhất trang	Title sản phẩm hiển thị vượt quá một dòng để tránh vỡ layout	Title sản phẩm không hiển thị vượt quá một dòng để tránh vỡ layout	https://	
6	5 Done		Trang chủ		Lỗi hiển thị	Ở trang home kéo xuống phần Footer	Footer trắng trơn, không có nội dung	Footer có nội dung giống design: https://cl.ly/17c8a02513f3	https://	
7	6 Done		Trang chủ		Dư nội dung	Ở trang home kéo xuống phần list video ở bên phải trang	Dư dòng "giới thiệu copy"	Hiện thị như design: https://cl.ly/0ba713ae53b1	https://	
8	7 Done		Thanh toán		Icon hiển thị bị lỗi	Từ home, bấm vào nút giỏ hàng trên Navigator, kéo xuống phần giỏ hàng	Vị trí có icon thùng rác hiển thị không đúng	Hiện thị như design: https://cl.ly/32a0c9b0d4d4	https://	
9	8 Done		Thanh toán		Dư nội dung	Từ home, bấm vào nút giỏ hàng trên Navigator, kéo xuống phần Thanh toán và giao hàng	Dư phần "Tạo tài khoản mới" và "Thông tin bổ sung"	Không có phần "Tạo tài khoản mới" và không có có text: "Thông tin bổ sung"	https://	
10	9 Done		Thanh toán		Vị trí nội dung không phù hợp	Từ home, bấm vào nút giỏ hàng trên Navigator, kéo xuống phần Thanh toán và giao hàng	Phần thông tin thêm "Trả tiền một khi giao hàng" đang nằm trong phần "Thanh toán và giao hàng"	Phần thông tin thêm "Trả tiền một khi giao hàng" nên chuyển xuống dưới phần "Phương thức thanh toán"	https://	
11	10 Done		Thanh toán		Sai text	Từ home, bấm vào nút giỏ hàng trên Navigator, kéo xuống phần Thanh toán và giao hàng	Text "Thanh toán và giao hàng"	Text "Thông tin giao hàng"	https://	
12						Từ home, bấm vào nút giỏ hàng trên Navigator, kéo xuống phần Phương	Hình loại thẻ ở phương thức thanh toán không	Hiện thị như design:	https://	

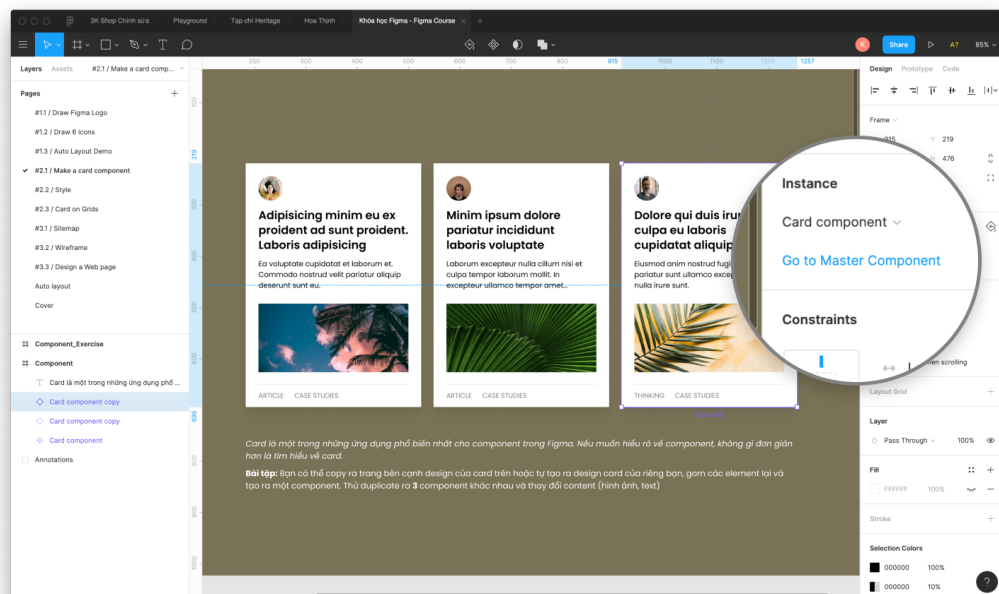
12. Cách export và nén file pdf trước khi gửi.

Thông thường, khách hàng sẽ duyệt file và feedback ngay trong Figma. Tuy nhiên với một số trường hợp đặc biệt, khách hàng sẽ yêu cầu một file pdf tập hợp design. Bạn có thể export pdf tất cả các frame thành một file pdf duy nhất trong File -> Export frames to PDF...

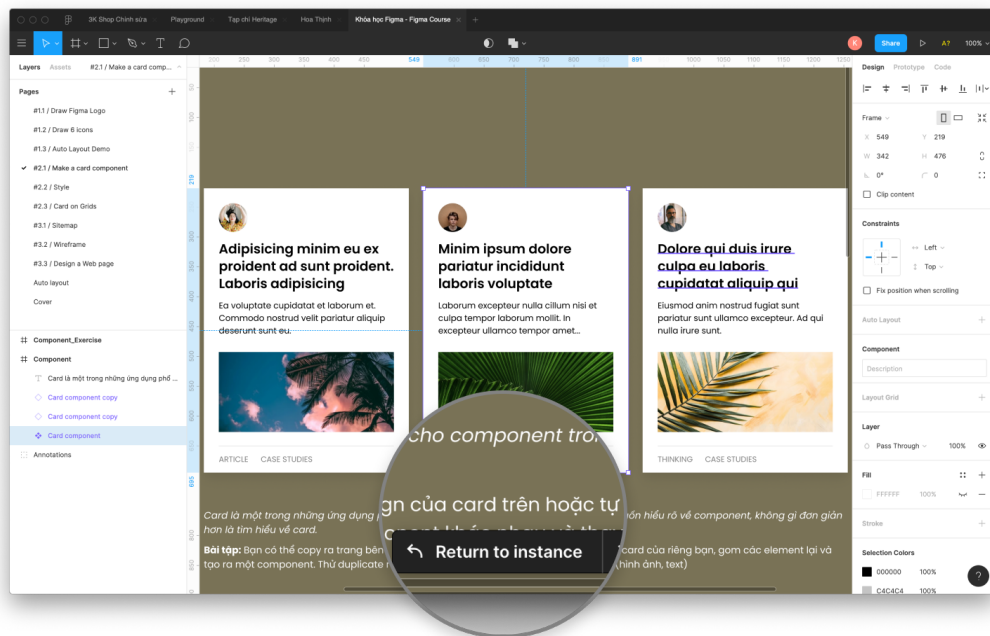
Lưu ý file export ra sẽ rất nặng. Bạn có thể dùng công cụ <https://www.ilovepdf.com/> để nén file lại. Mình thường sử dụng công cụ này và thấy rất hiệu quả. Tuy nhiên, đây là một công cụ tính phí và chỉ cho bạn dùng thử một lần duy nhất. Bạn có thể dùng private browsing để có thể dùng cho các lần sau.

13. Di chuyển nhanh đến các master component

Khi đang làm việc với một instance, nếu muốn di chuyển nhanh đến master component của chính instance đó, bạn có thể bấm vào Go to master component ở panel bên phải.



Sau khi đã đi đến master component, bạn có thể về lại instance đó bằng cách bấm vào Return to instance.



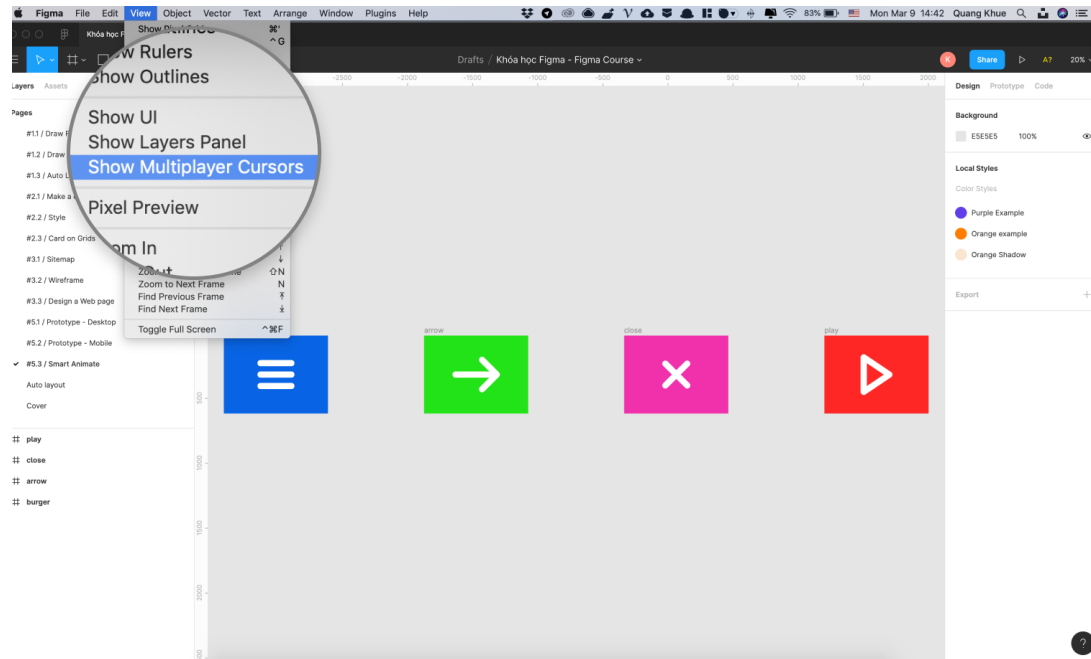
Thao tác nhỏ này giúp bạn có thể chỉnh sửa các master component một cách nhanh chóng trong khi không phá vỡ flow làm việc.

14. Paste object lên trên layer được chọn

Nếu bạn đã quen với tổ hợp phím $\text{⌘} + F$ khi muốn paste layer lên trên một layer bất kỳ trong Adobe Illustrator, bạn cũng sẽ tự hỏi có tổ hợp phím nào như thế trên Figma hay không. Câu trả lời là có đấy, tổ hợp phím “thần thánh” ấy là $\text{⌘} + \text{Shift} + V$

15. Ấn trở chuột của những người khác trong file

Khi thấy không thích việc có quá nhiều trở chuột chạy lòng vòng trên file Figma mà bạn đang thao tác, bạn có thể chọn View -> Show multiplayer cursors để tắt chúng đi. Vậy là bạn sẽ không phải thấy khó chịu khi có người khác chạy lòng vòng trong file làm việc của mình.



16. Copy style của một object

Ngoài việc copy, paste object, trong Figma ta có thể copy và paste các style (shadow, fill, stroke...) của object. Ta có thể làm điều đó bằng cách: $\text{⌘} + \text{shift} + \text{C}$: copy style của object, $\text{⌘} + \text{shift} + \text{V}$: paste style của object. Mình hay sử dụng tip này để ghi đè các style lên một object đã được tạo từ trước.

17. Phím tắt khác

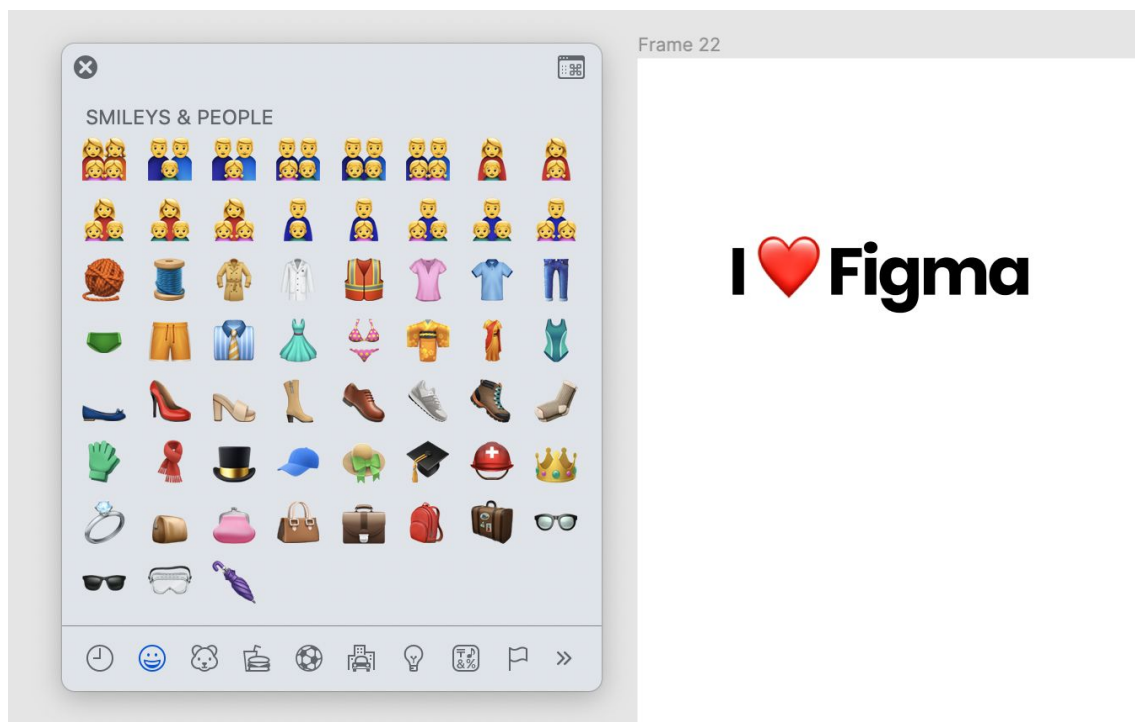
Sử dụng phím tắt là một trong những cách nhanh nhất để tăng năng suất làm việc. Và Figma có rất nhiều phím tắt như thế. Bạn có thể quen với các phím như: O để vẽ hình oval, R để vẽ hình chữ nhật, L để vẽ được thẳng hoặc T để gõ một đoạn text.

Bạn có thể xem đầy đủ các phím tắt của Figma trong [Cheat Sheet](#) đã được nhóm biên tập ebook soạn sẵn. Hoặc lướt qua một số phím tắt phổ biến bên dưới.

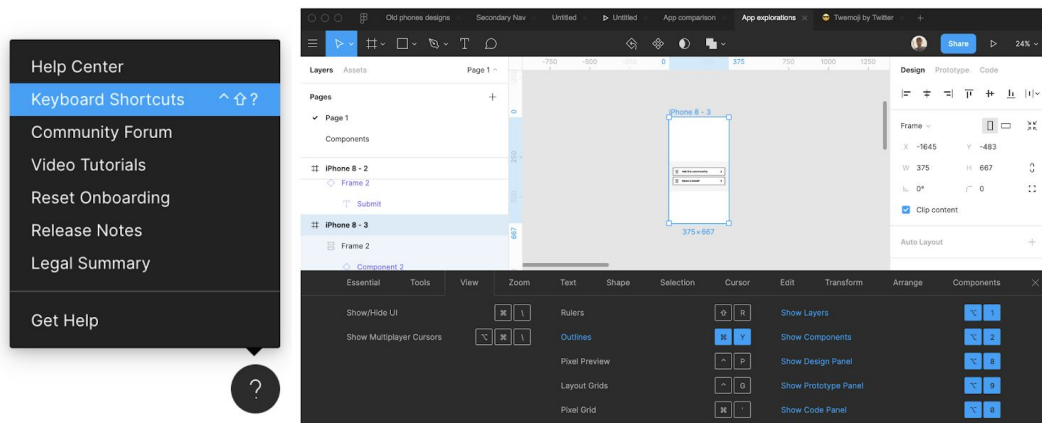
- F: vẽ frame
- Option + 1 hay 2: chuyển đổi qua lại giữa layer panel và library
- Option + 3: đến team library modal
- Option + 8/9/0: chuyển đổi qua lại giữa tab design/prototype/code
- Shift + X: chuyển đổi qua lại màu giữa fill và stroke
- I: pick màu
- Shift + V: flip theo chiều dọc
- Shift + H: flip theo chiều ngang

- ⌘ + option + K: tạo component
- ⌘ + shift + K: Thêm ảnh vào file Figma. Có thể thêm nhiều ảnh vào nhiều shape khác nhau trong một lần thao tác.
- ⌘ + option + B: bỏ link giữa component và đối tượng
- ⌘ + . hoặc ⌘ + \: Ẩn hiện UI (các panel công cụ) của Figma, sử dụng khi bạn muốn có tầm nhìn lớn hơn.
- Alt + > và Alt + <: Điều chỉnh spacing giữa các ký tự
- Shift + Alt + < và Shift + Alt + >: Điều chỉnh line height riêng cho từng đoạn văn
- Ctrl + Alt + < and Ctrl + Alt + >: Điều chỉnh font weight

Nếu bạn thích các emoji trong design và đang sử dụng mac, đây là tổ hợp phím tắt để gọi ra các emoji: ⌘ + control + space.



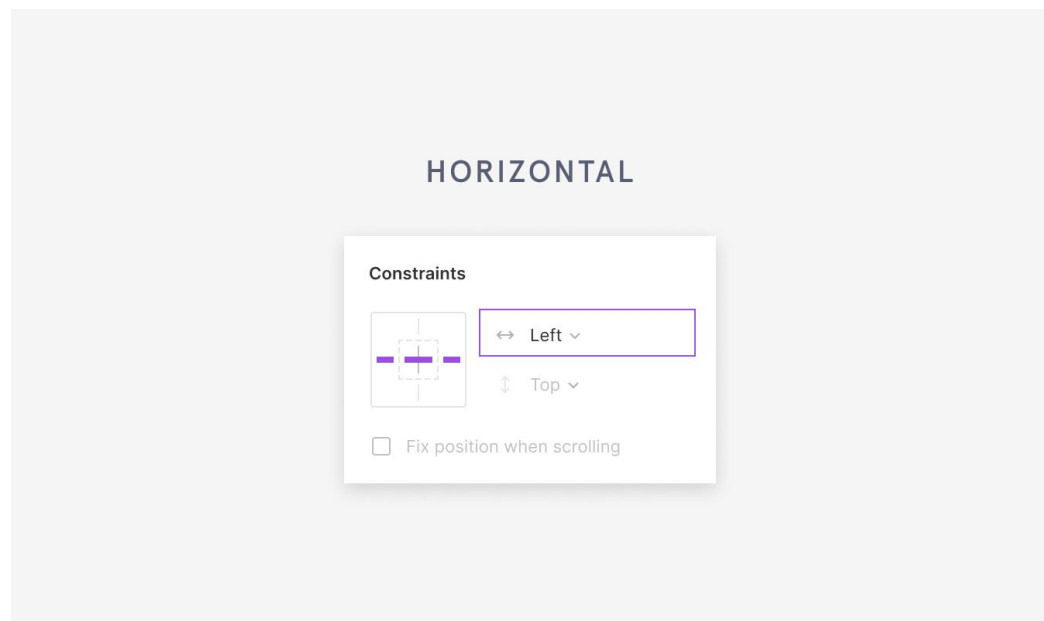
Nếu bạn muốn nhiều tổ hợp phím hơn nữa, bạn có thể bấm phím vào biểu tượng dấu hỏi phía dưới bên phải của giao diện Figma, chọn Keyboard Shortcut để xem list các tổ hợp phím tắt. Hoặc bạn cũng có thể dùng công cụ [Figma Ninja](#) để học các phím tắt.

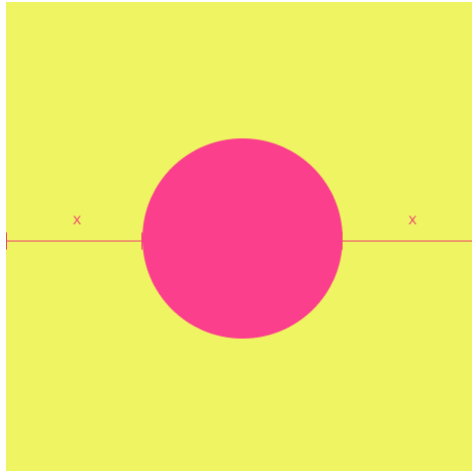


18. Tính năng Constraint

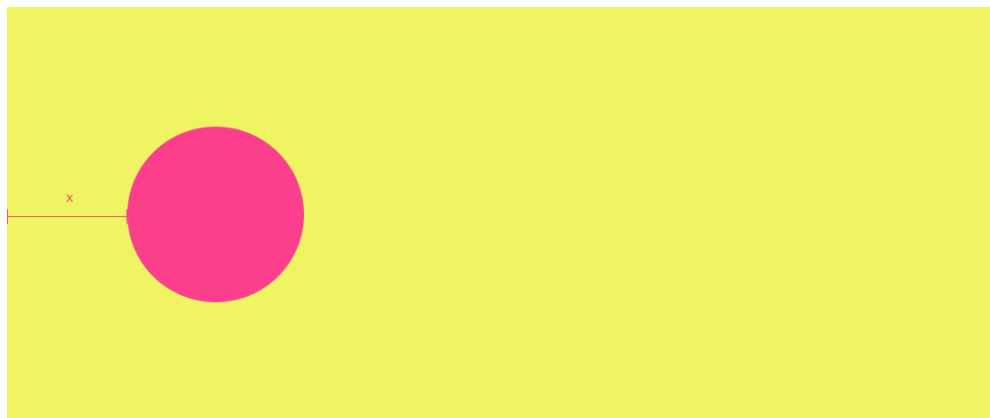
Constraint là một tính năng phổ biến của Figma. Tuy nhiên, đây cũng là tính năng gây bối rối với không ít bạn mới sử dụng. Nói ngắn gọn, Constraint qui định vị trí của một object so với frame chứa nó khi frame đó thay đổi về kích thước.

Bạn có thể điều chỉnh constraint của một object theo hai hướng: ngang (horizontal) và dọc (vertical)

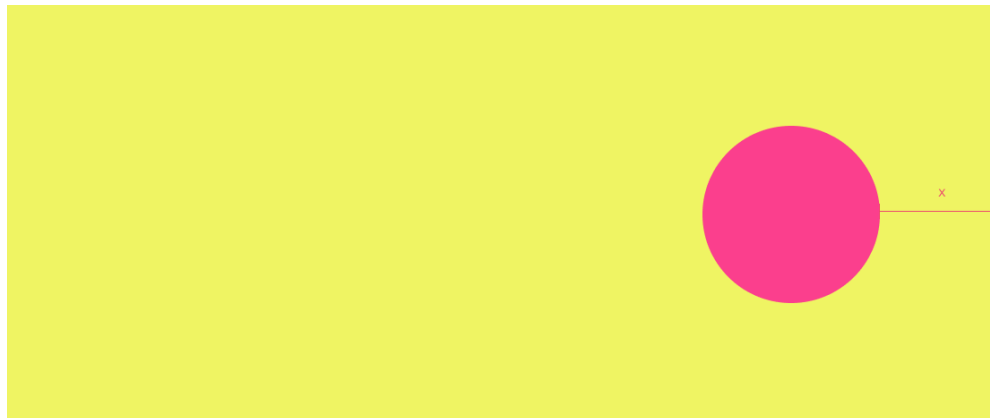




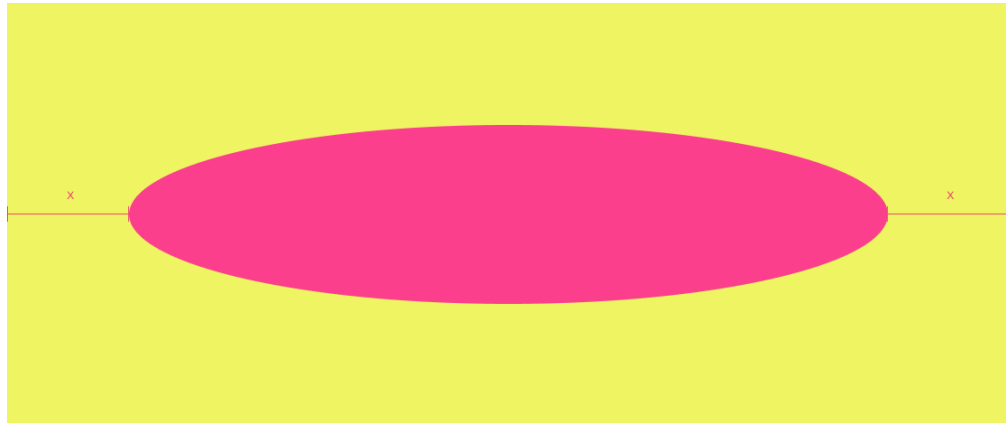
Ví dụ một object tròn đỏ nằm trong một frame có background vàng như hình trên. Ta sẽ áp dụng từng trường hợp constraint cho object tròn đỏ. Sau đó thay đổi kích thước frame.



Constraint Left: Giữ nguyên khoảng cách từ đối tượng đến biên bên trái



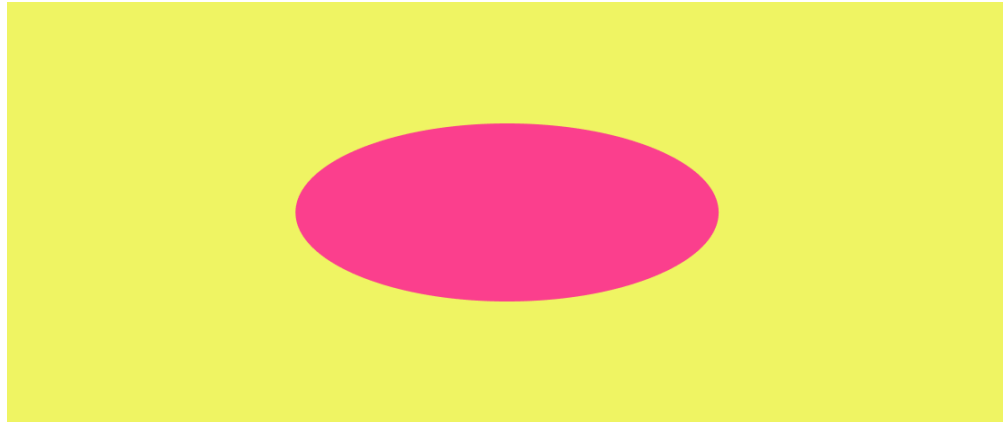
Constraint Right: Giữ nguyên khoảng cách từ đối tượng đến biên bên phải



Constraint Left & Right: Giữ nguyên khoảng cách từ đối tượng đến cả hai biên trái và phải



Constraint Center: Giữ nguyên kích thước của object và khoảng cách đến chính giữa frame.



Scale: Thay đổi kích thước và khoảng cách của object đến các biên theo tỉ lệ của frame.

Constraint theo chiều dọc cũng tương tự như constraint theo chiều ngang.

19. Kết hợp Grid và Constraint

Sử dụng Grid kết hợp với Constraint giúp bạn kiểm soát đối tượng tốt hơn khi thay đổi kích thước của frame. Khi bạn sử dụng Grid bên trong một frame, Figma sẽ align các đối tượng theo Grid thay vì theo Frame.

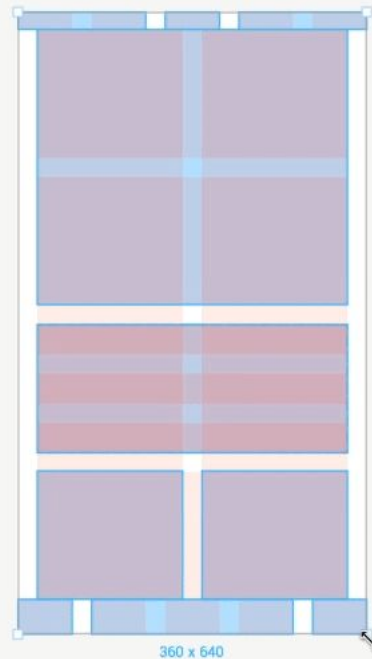
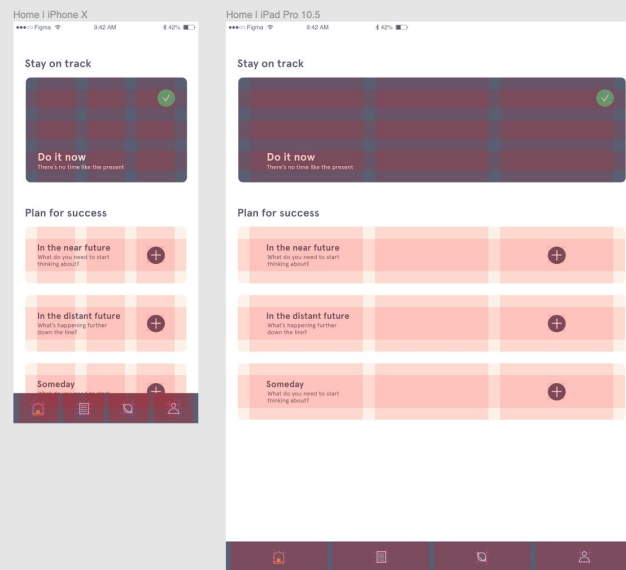
Trường hợp Grid được set Stretch, một đối tượng bên trong được set constraint left and right, khi thay đổi kích thước frame, đối tượng được set sẽ thay đổi theo các cạnh của cột grid gần nhất, thay vì toàn bộ frame.

Tóm lại, khi kết hợp Constraint với Grid, nhìn chung đối tượng sẽ thay đổi vị trí ưu tiên dựa vào Grid.

Ví dụ ở hình bên dưới:

- ➔ Grid bên trong các card được set stretch
- ➔ Cụm text được set constraint left and right
- ➔ Icon được set center
- ➔ Khi thay đổi kích thước card, cụm text sẽ thay đổi vị trí dựa vào phân không gian của cột thứ nhất và cột thứ 2. Riêng icon thay đổi vị trí dựa vào phân không gian của cột thứ ba.

Stretch



Ứng dụng chức năng này, ta có thể tạo ra các frame nằm bên trong frame, phân bố theo grid. Từ đó, tạo ra các layout phức tạp hơn, và có khả năng thay đổi linh hoạt dựa vào kích thước của frame chính.

20. Thêm link vào file Figma

Khi design trên Figma, thỉnh thoảng bạn sẽ có nhu cầu sử dụng link dẫn tới:

- Một website bên ngoài
- Một file Figma
- Một prototype Figma
- Một Page hoặc một Frame cụ thể.

Bạn có thể làm điều đó bằng cách bôi chọn text rồi bấm Ctrl + K, sau đó dán link vào.



Instances



Mặc dù chỉ là một chức năng nhỏ, nhưng sử dụng link rất hữu ích cho bạn trong lúc design lẫn lúc present thiết kế. Nếu ở chế độ design, bạn có thể ghi chú vào file để đồng nghiệp không bị rối, nhanh chóng tìm thấy các page, frame cần thiết. Nếu đang trình bày prototype, bạn có thể dẫn qua trang web khác, hoặc mở một design khác tùy ý.

21. Prototype nâng cao với easing curve trong Figma

Ngay từ những ngày đầu tiên, chức năng prototype trong Figma đã là một điểm nhấn đáng chú ý. Nếu như với Sketch, bạn chỉ có thể thực hiện prototype với một công cụ khác như: Invision, Marvel, Flinto, Principle... thì với Figma, bạn có thể thực hiện điều này ngay trong phần mềm.

Với một số cập nhật mới đây (tháng 8/2020) chức năng prototype của Figma lại ngày càng được nâng cao. Ví dụ thay vì chỉ có thể thực hiện 1 tương tác với một đối tượng, giờ đây bạn có thể thực hiện nhiều tương tác hơn. Cùng một hình ảnh, khi bạn quét sang phải màn hình sẽ tương tác khác, quét sang trái màn hình sẽ tương tác khác. Mình cũng thấy bất ngờ và đang tự hỏi phải chăng Figma hơi “tham” chức năng hay không khi mọi thứ một designer tưởng tượng ra đều được Figma lần lượt mang vào sản phẩm của mình.

Thêm vào nữa, Figma cũng vừa ra thông báo bổ sung Custom Eases vào chức năng Prototype. Nếu như trước đây bạn đã quá nhàm chán với việc thể hiện những chuyển động đều đều hoặc muốn tự tay điều chỉnh biểu đồ chuyển động, Figma hiện đã có thể thỏa mãn được bạn.

Với Custom Ease, bạn có thể thực hiện điều chỉnh các chuyển động trước đây chỉ có thể làm trong các công cụ khác như Principle hay Flinto.

Và như mọi lần cập nhật chức năng mới, Figma đều có hướng dẫn tỉ mỉ thông qua các tài liệu và document. Bạn hoàn toàn có thể học theo một cách dễ dàng.

Video hướng dẫn về Custom Ease bạn có thể xem tại [link](#)

Bài viết về Custom Ease bạn có thể xem tại [link](#)

22. Shadow spread

Figma đã bổ sung thuộc tính Spread cho Shadow effect. Thuộc tính này giúp tạo ra các shadow tinh tế hơn trong CSS cũng như có thể được sử dụng để làm border vì không ảnh hưởng đến kích cỡ của object.

Ví dụ với một text box với 2 trạng thái: normal và hover. Ở trạng thái hover, text box có border 2px. Thay vì thêm border cho text box, ta có thể thêm box shadow và set thông số spread là 2px. Điều này sẽ khiến mỗi khi chuyển từ trạng thái normal

sang hover, ta không còn bị giật giật vì bản thân kích thước của text box không thay đổi.

Để có thể sử dụng thuộc tính Spread, ta cần 2 yếu tố: nếu đối tượng là frame thì phải bật clip content, fill của đối tượng phải lớn hơn 0.

23. Figma Community

Tháng 9/2020 vừa rồi, Figma đã mở cửa tự do cho Figma Community. Đây là cộng đồng đóng góp của những người sử dụng Figma. Đồng thời mục Plugin trong Figma cũng được tích hợp vào trong Figma Community chứ không chia ra như trước nữa.

Trong Figma Community bạn sẽ tìm thấy các plugin, các file source Figma hữu ích và những creator bạn có thể follow. Đây là một kho tư liệu đa dạng mà bạn sẽ hiếm thấy có ở nơi nào khác. Nếu như các phần mềm khác phải cần tới các kho source của bên thứ 3 thì Figma đã làm sẵn một kho tư liệu chính chủ cho người dùng. Nếu theo dõi thêm các creator bạn sẽ không bỏ lỡ bất cứ file source hữu ích nào từ các creator này. Một số file mà mình thấy hữu ích có thể kể đến như:

- [Material Theming + Android 10](#)
- [iOS & iPadOS 14 UI Kit for Figma](#)
- [Primer Web](#) (kho UI Component của GitHub)

Bạn cũng có thể dùng hai địa chỉ sau đây để bổ sung vào kho lưu trữ của mình các file Figma và plugin cần thiết:

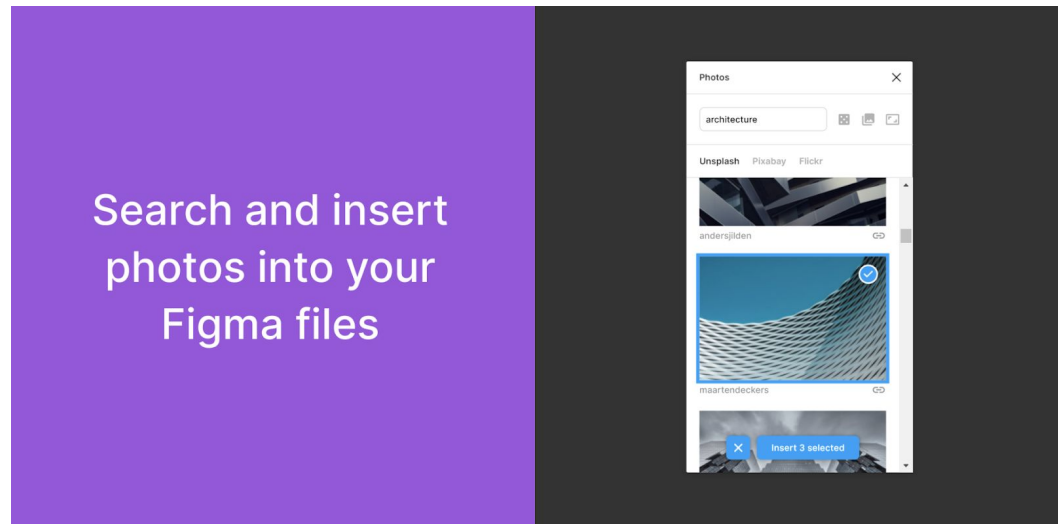
- <https://awesomefigmatips.com/awesome-files/>
- <https://awesomefigmatips.com/awesome-plugins>

24. Một số plugin hữu ích cần dùng

Mặc dù kho plugin của Figma vẫn không thể so sánh với Sketch về số lượng. Song bạn có thể tìm thấy được rất nhiều plugin hữu ích tại đây. Các plugin này sẽ giúp bạn làm việc nhanh hơn, tiện hơn và phần nào đó thú vị hơn.

Sau đây mình sẽ giới thiệu với các bạn một số plugin gần đây mình hay sử dụng.

a. Photos

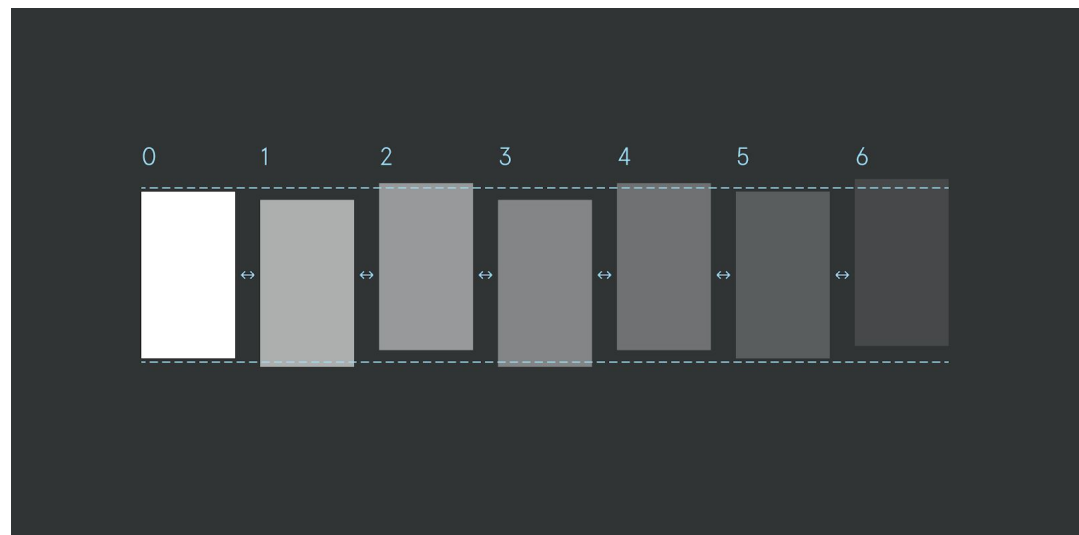


Photos cung cấp ảnh miễn phí ở 3 nguồn nổi tiếng hiện nay là Unsplash, Pixabay và Flickr. Với plugin này bạn sẽ không cần phải copy/paste hoặc download/upload ảnh thủ công nữa. Plugin cũng cho phép bạn một lúc nhiều ảnh lần lượt vào các shape khác nhau. Mình hay dùng chức năng này để load ảnh thumbnail cho card.

Khác với plugin Unsplash, Photos không crop theo shape hình đồng thời giữ link để bạn có thể truy nguồn, download ảnh gốc về sau này.

Link plugin: [Photos](#)

b. Super Tidy

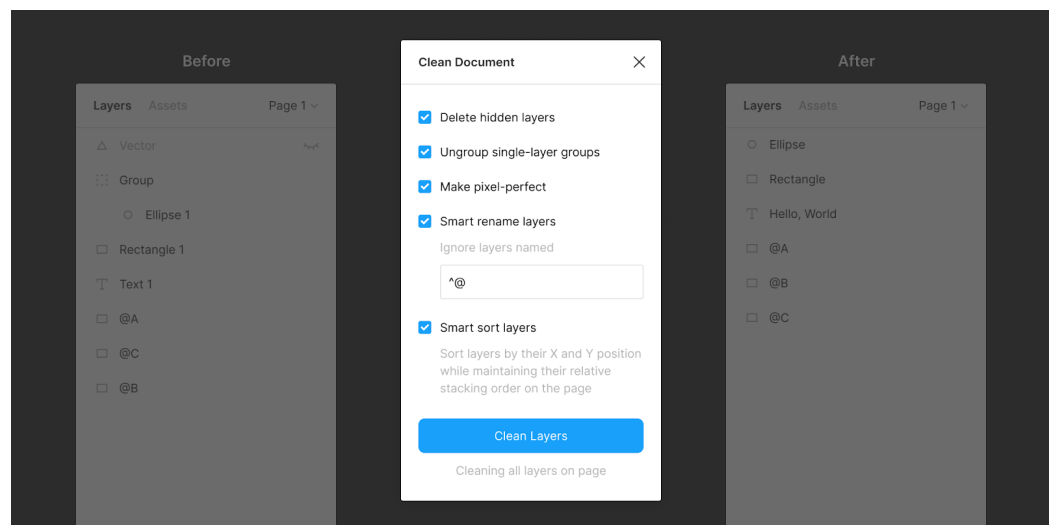


Plugin này giúp bạn sắp xếp lại các frame trên layer panel dựa vào vị trí của frame trên canvas. Nếu bạn đang design hàng loạt các screen mobile, đây là plugin sẽ hỗ trợ bạn rất nhiều trong công việc.

Ngoài chức năng sắp xếp lại frame trên layer panel, Super Tidy còn có chức năng rename và align thẳng hàng các frame.

Link Plugin: [Super Tidy](#)

c. Clean Document

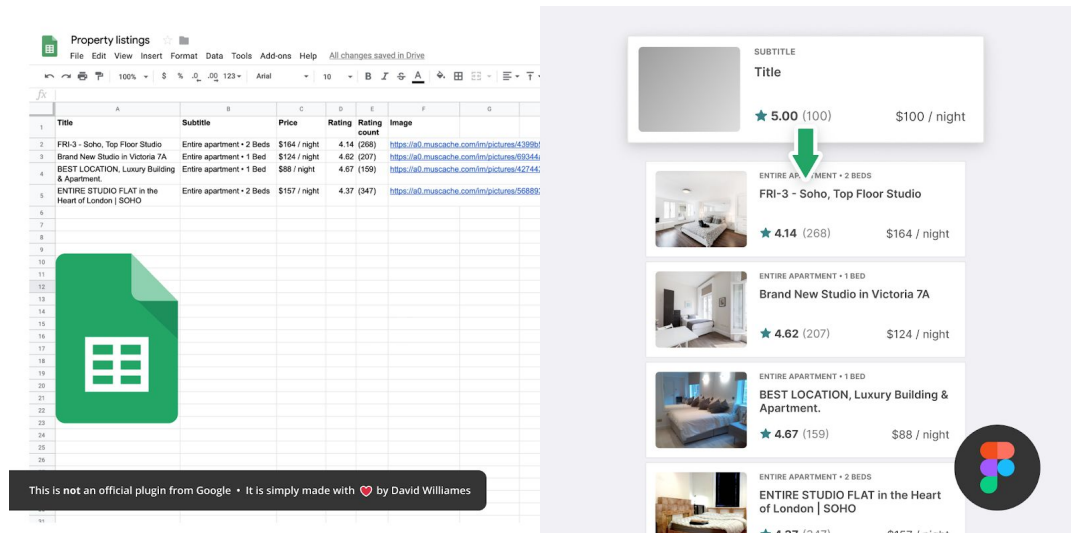


Clean Document có chức năng tương tự Super Tidy, tuy nhiên có thêm nhiều chức năng nâng cao hơn như:

- Xóa layer ẩn
- Ungroup các group chỉ có 1 layer bên trong
- Pixel-perfect: di chuyển object đến vị trí pixel gần nhất.
- Đặt tên hàng loạt layer theo nhiều cách thức khác nhau

Link plugin: [Clean Document](#)

d. Google Sheets Sync



Nếu bạn làm việc với dữ liệu thật và muốn add vào design của mình, từ text (tên, email, số điện thoại...) đến ảnh thì đây là plugin cần thiết cho bạn.

Plugin sẽ lấy data từ file google sheet của bạn và điền vào file design trong Figma. Mặc dù chức năng “thần thánh” đến vậy, nhưng bạn chỉ cần khoảng vài phút làm quen là có thể áp dụng được ngay.

Link plugin: [Google Sheets Sync](#)

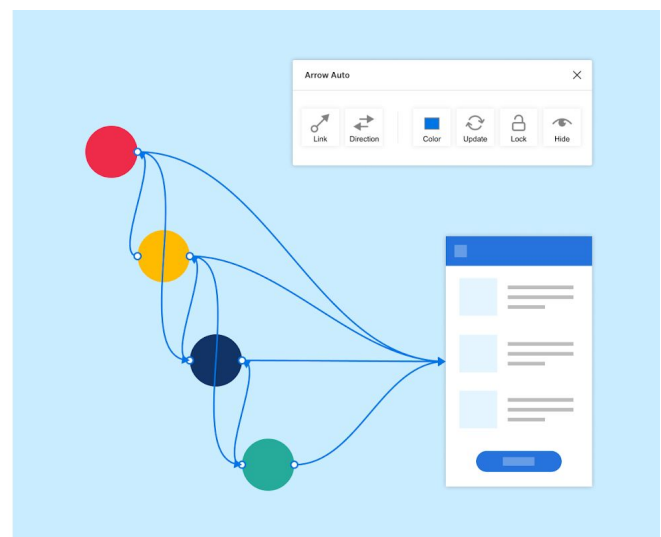
e. Arrow Auto



Arrow Auto

Draw clean arrows across UI elements.

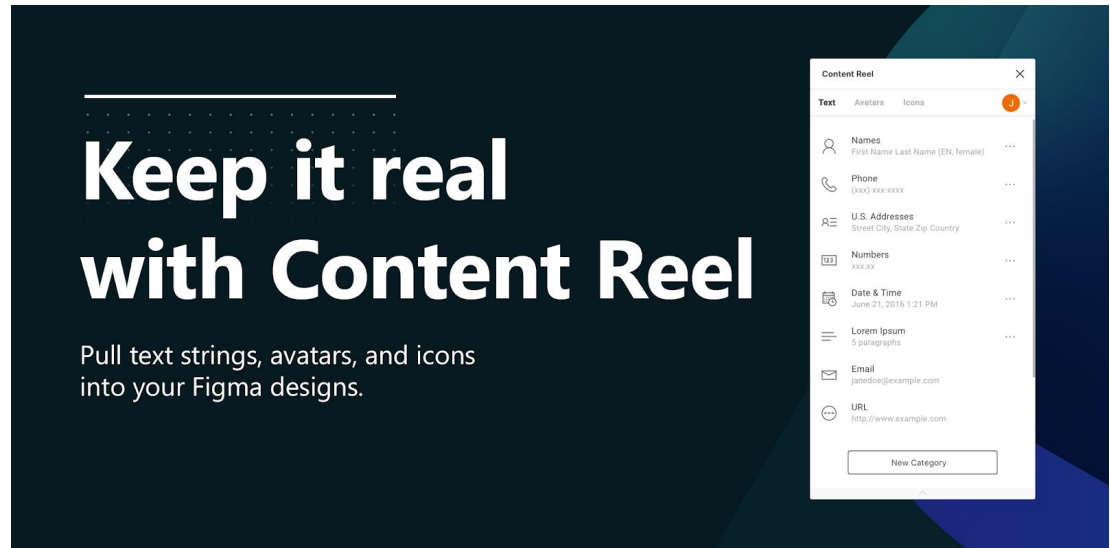
Auto-tracking with just a simple click.



Như tên gọi, plugin này có chức năng vẽ mũi tên. Nghe thì có vẻ đơn giản, nhưng nếu bạn phải làm việc với một flow phức tạp, thì việc phải vẽ thủ công từng đường kết nối lại rất mất thời gian. Tuyệt hơn nữa, khi bạn thay đổi vị trí của các object, bạn chỉ cần bấm “update” và các đường mũi tên kết nối sẽ thay đổi theo.

Link plugin: [Arrow Auto](#)

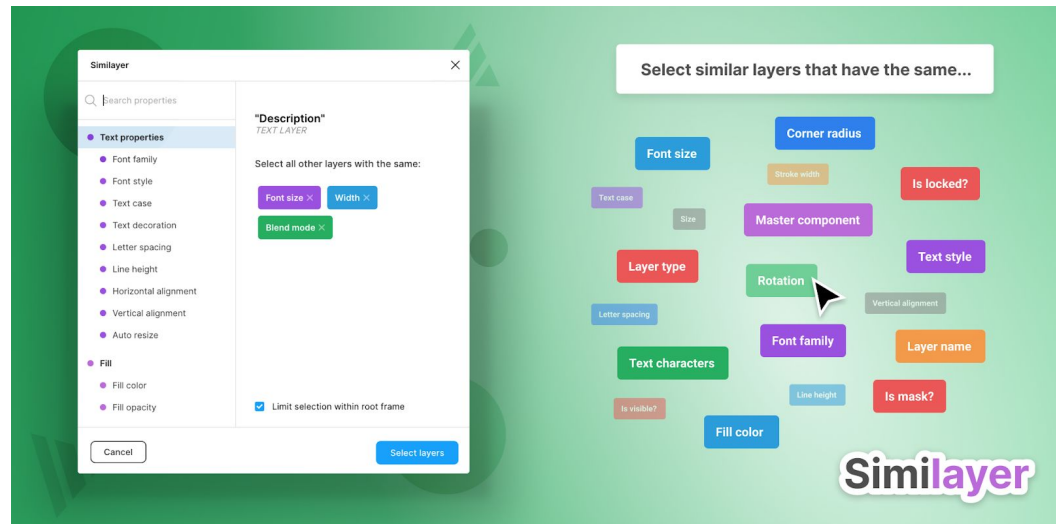
f. Content Reel



Plugin này là một sản phẩm của Microsoft. Nếu bạn đã từng dùng plugin Craft trên Sketch, thì Content Reel cũng có chức năng tương tự. Content Reel giúp bạn đổ các nội dung demo vào design. Nội dung gồm có các loại như: tên, số điện thoại, avatar, địa chỉ, đoạn văn...

Link plugin: [Content Reel](#)

g. Similayer



Similayer hỗ trợ chọn các layer có cùng thuộc tính như: font, style font, fill color, fill opacity...

Link Plugin: [Similayer](#)

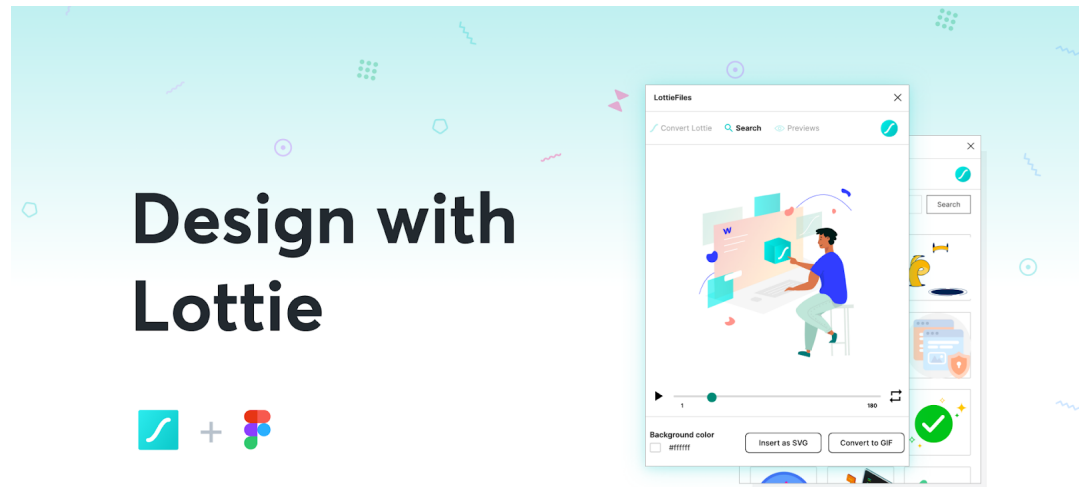
h. Chart



Plugin giúp tạo các dạng biểu đồ theo số liệu được đưa trước.

Link Plugin: [Chart](#)

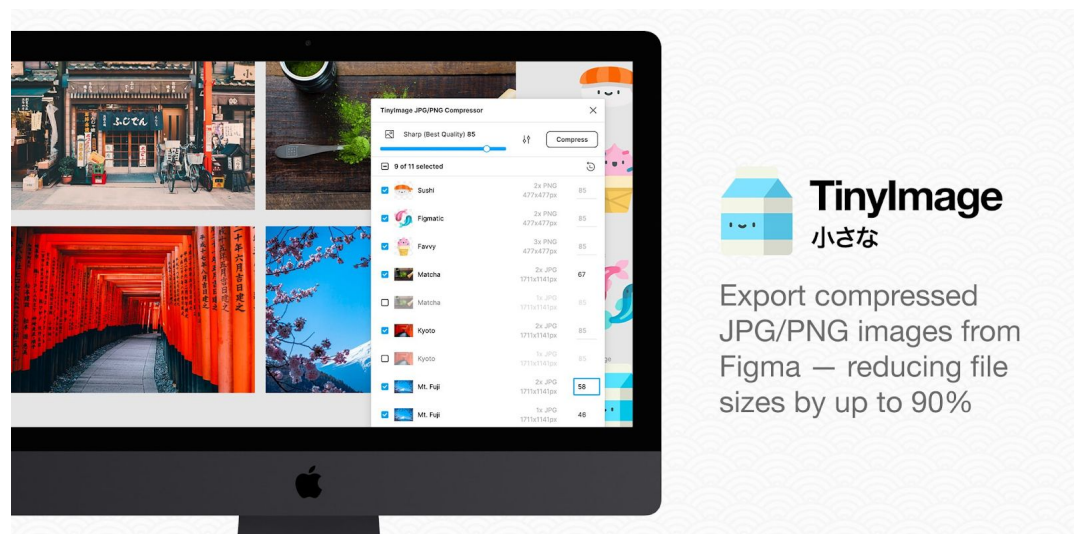
i. Lottiefiles



Lottie là một thư viện do Airbnb tạo ra, hỗ trợ việc thêm các animation vào website hoặc app. Với sự hỗ trợ của plugin Lottiefiles, bạn có thể kéo thả các file .json hoặc .lottie vào thẳng Figma một cách đơn giản, có thể convert ra file .svg hoặc .gif. Bên cạnh đó, bạn cũng có thể truy cập vào thư viện animation với hàng ngàn mục.

Link plugin: [Lottiefiles](https://lottiefiles.com/figma-plugin)

j. TinyImage Compressor

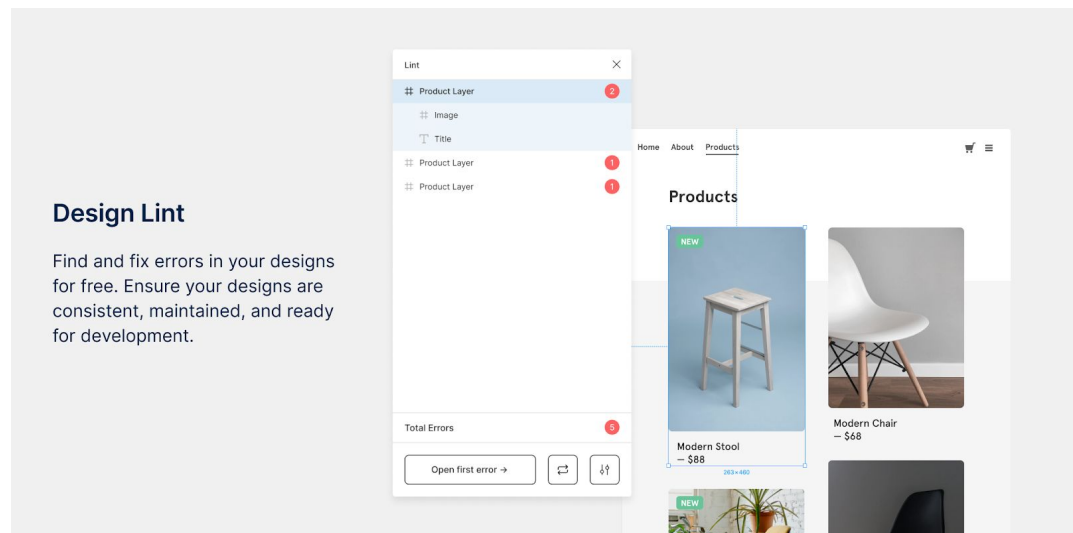


Đây là plugin có phí, nhưng vì thấy quá tốt nên mình note ra đây luôn, để bạn nào có điều kiện thì thử qua. Bình thường khi xuất ra file pdf hoặc hình, file luôn có kích

thước lớn do chất lượng hình quá cao. Với plugin này, bạn có thể xuất file với dung lượng giảm đến 90% do toàn bộ hình đã được nén lại với mức mà bạn mong muốn. Plugin này cho phép bạn nén hình 15 lần, sau đó bạn phải trả phí để sử dụng tiếp.

Link plugin: [TinyImage Compressor](#)

k. Design Lint



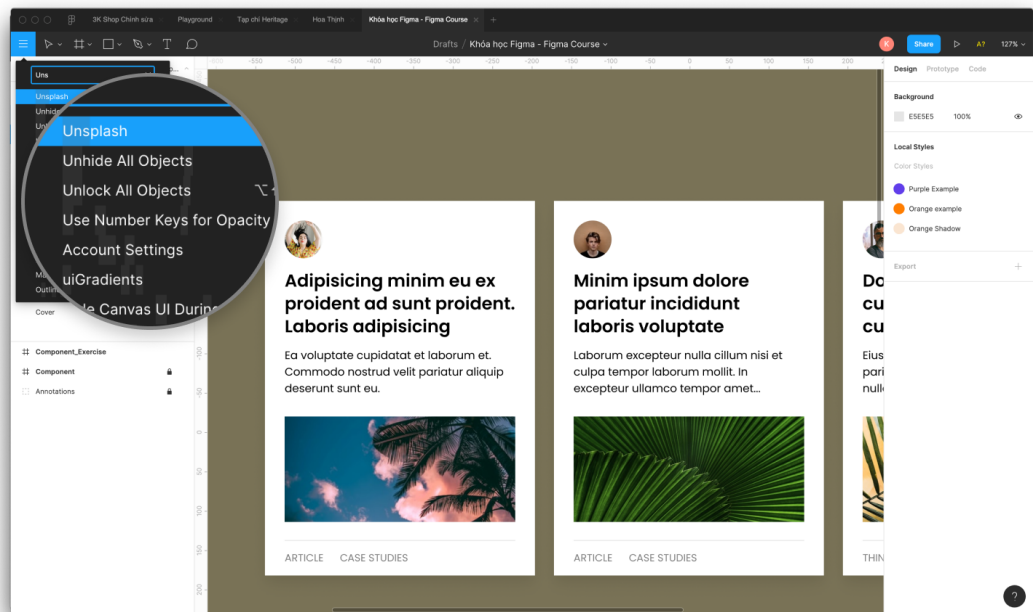
Design Lint hỗ trợ bạn trong việc kiểm tra lại file thiết kế trước khi đưa qua coder. Chức năng của plugin này rất đơn giản, nếu phát hiện ra các object không được tạo style sẵn, nó sẽ báo cho bạn biết nhằm giúp bạn cải thiện sự đồng bộ trong thiết kế. Đây là một plugin miễn phí mà mình nghĩ bạn nên thử qua, đặc biệt là những bạn đang làm design system.

Link plugin: [Design Lint](#)

l. Gọi nhanh Plugin với phím tắt - nhỏ mà có võ

Trên đây là một số plugin mà mình thường dùng. Ngoài ra còn có rất rất nhiều plugin có thể hữu ích với bạn trong kho plugin của Figma. Nếu gặp một thao tác lặp đi lặp lại một cách nhàm chán, mình mong mọi người có thể bỏ ra tí thời gian để search, vì biết đâu lại tìm được một plugin phù hợp. Ví dụ có đợt mình phải tách một đoạn text ra thành nhiều đoạn khác nhau. Công việc thì không khó, nhưng cứ phải copy/paste liên tục. Sau đó mình đã tìm ra plugin [Nisa Text Splitter](#) có chức năng làm đúng thứ mình cần.

Ngoài ra còn một vấn đề nữa, đó là khi bạn đã cài quá nhiều plugin, việc vào menu Plugin để chọn ra đúng plugin là một việc khá nhàm chán. Thay vào đó, bạn có thể sử dụng phím tắt $\text{⌘} + /$ và search tên plugin. Bạn cũng có thể search bất kỳ lệnh nào trong Figma, nhưng với mình, phím tắt này được dùng nhiều nhất cho việc tìm một trong hàng chục plugin mà mình đã cài vào máy. Ví dụ như hình bên dưới mình đang tìm plugin Unsplash.



IV. Ok, xong hết rồi, thế tiếp theo là gì?

1. Bạn nên cập nhật những kiến thức gì cho công việc thiết kế của mình

Vậy là mình cũng đã đi qua những chức năng cần thiết, cũng như những cập nhật mới nhất của Figma. Nhưng đây không phải là một cuốn giáo trình, càng không phải là một tài liệu All-in-one. Nếu bạn muốn tạo ra những thiết kế đẹp, bạn cần phải tự đi tiếp con đường của mình, vượt qua ngoài phạm vi của cuốn ebook nhỏ này, thậm chí vượt ra ngoài phạm vi của khóa học mà tụi mình đã và đang thực hiện.

Vậy bạn nên cập nhật và bổ sung những kiến thức gì:

- ➔ Typography: Trong phạm vi cuốn sách nhỏ này, mình không thể nào cung cấp hết cho bạn mọi kiến thức về typography của mình (vốn sẵn cũng có nhiều hạn chế). Như mình đã nói ở chương II, typography, chứ không phải bất cứ phân nào khác, là điểm then chốt của UI design. Bạn không thể là một UI designer tốt nếu khả năng về typography của bạn kém.
- ➔ Lý thuyết về màu sắc (Color theory): Có vô vàn bài viết về color theory trên mạng internet. Bạn có thể tìm đọc các bài viết ngắn này hoặc tìm hẳn một cuốn sách mà đọc. Màu sắc là thứ nhạy cảm nhất trong UI design. Vì khách hàng sẽ tiếp xúc với nó đầu tiên. Nếu bạn kém từ khâu chọn màu, khách hàng sẽ bỏ qua bạn ngay. Bạn cũng có thể nâng cao khả năng về màu của mình bằng cách quan sát kỹ thiết kế của người khác. Tuy nhiên, sẽ không có gì hiệu quả bằng việc bạn tự bắt tay vào làm.
- ➔ Working Process: Bạn nên tìm hiểu kỹ về quy trình làm việc, không những ở team bạn mà còn ở các team lớn hơn. Có rất nhiều quy trình làm việc từ khâu design đến sản phẩm cuối cùng. Bạn có thể tìm hiểu, vì biết đâu sau này, chính bạn cũng là một thành viên trong đó.
- ➔ Design thinking: Từ khóa này là một từ khóa nổi bật trong mấy năm gần đây nhờ sự bùng nổ của các tiến bộ công nghệ. Nếu bạn muốn là một UI designer, đây là chủ đề mà bạn không thể bỏ qua. Vì không sớm thì muộn, bạn cũng sẽ gặp lại nó, ở chỗ này hay chỗ khác.
- ➔ ...và còn hàng loạt từ khóa khác mà bạn nên biết: sprint, agile, scrum, user journey, user flow, Gestalt principles, skeuomorphism, neumorphism... Nếu bạn là người mới, bạn sẽ thấy cứ mỗi bài viết bạn đọc, bạn sẽ biết thêm một chút về lĩnh vực này, và cũng sẽ có vô số thứ đang chờ bạn tìm hiểu. Thế nên, hãy gắng lên nhé.

2. Bạn cập nhật những kiến thức trên ở đâu

Mình sẽ đưa ra một số nơi để bạn có thể cập nhật kiến thức một cách đa dạng nhất:

- ➔ [Group Vietnam UI/UX Designer](#): Đây là group lớn nhất về UI/UX ở Việt Nam. Cộng đồng vui vẻ, hỗ trợ lẫn nhau. Đây chắc cũng là cộng đồng design ít drama nhất mà mình từng biết.
- ➔ [Figma Designer Việt Nam](#): Page chia sẻ các kinh nghiệm về Figma của bọn mình
- ➔ [Blog của Telos](#): Telos là agency mà tụi mình đang theo làm. Sắp tới bên mình sẽ có kế hoạch cập nhật các bài viết mới, video về UI design và Figma ở trang này.
- ➔ [Medium.com](#): Bạn sẽ tìm thấy hàng loạt bài viết hay ho từ các designer siêu xịn đến từ khắp nơi trên thế giới tại đây.

- [Twitter của Figma](#): Nếu bạn muốn tìm các nội dung cập nhật nhất của cộng đồng người dùng Figma, không nơi nào thích hợp hơn Twitter của chính Figma. Bạn sẽ thấy các tips, cảm hứng thiết kế, plugin, tài nguyên... được cập nhật hàng ngày.
- [Kho bài viết của Interaction Design Foundation](#): Bài viết trên trang này rất chất lượng, đáng tin cậy, và quan trọng là hoàn toàn miễn phí.
- [Figma Release](#): đây là trang chính thức của Figma để cập nhật các tính năng mới hoặc sửa lỗi. Nếu theo dõi thường xuyên trang này, bạn sẽ không bỏ lỡ các thông tin mới nhất về phần mềm Figma.
- [Trang Youtube của Figma](#): Ngoài các hướng dẫn chung về phần mềm, tips, trick, trang youtube của Figma còn thường xuyên có các livestream rất sinh động về nhiều chủ đề như icon design, design system... Đây là một nguồn tư liệu đồ sộ mà mình luôn mong những bạn mới tìm hiểu về Figma nên xem qua.
- [Awesomefigmatips.com](#): Một trang tập trung các tips trong việc sử dụng Figma của anh Trong Nguyen. Trang này có các minh họa rất đầy đủ và hướng dẫn cũng rất ngắn gọn. Ngoài ra, trang còn cung cấp một thư viện plugin cùng các file làm sẵn do cộng đồng đóng góp.

3. Những khóa học bạn nên theo đuổi

Một trong những công việc cần phải làm của một UI designer là cập nhật kiến thức. Cách nhanh nhất để làm việc này là tìm kiếm một khóa học phù hợp. Dưới đây là một số khóa học học mà mình đã sử dụng qua, hi vọng sẽ giúp ích được bạn.

a. <https://www.process-masterclass.com/>

Khóa này đang cập nhật lên phiên bản 2.0. Hồi mình mới biết tới UI design, mình và một hai bạn nữa đã mua khóa này. Instructor của khóa này là Nguyen Le, anh này nổi tiếng với phong cách minimalism, các thiết kế đơn giản nhưng ấn tượng. Khóa này khá là mắc nhưng mình cũng học hỏi được nhiều về cách làm một khóa học. Kiến thức thì tương đối thôi, không dày lắm.

b. <https://refactoringui.com/>

Đây là có thể gọi là ebook kèm theo video thì đúng hơn. Ebook tập hợp các mẹo nhỏ trong thiết kế UI. Các mẹo này rất rất hữu ích. Cái này thì mình phải công nhận thế. Đó là chưa tính tới việc trình bày ngắn gọn và súc tích nữa. Đây là một sản phẩm đáng tiền.

c. <https://learnui.design/>

Đây là khóa học theo mình là chất lượng nhất. Bạn có thể thấy mọi thứ thực tế trong khóa học này. Các bạn mới bắt đầu tìm hiểu về UI design lẫn các bạn đã đi làm rồi vẫn có thể tìm thấy những thứ thú vị trong khóa học này.

d. <https://www.typewolf.com/checklist>

Flawless Typography Checklist của Typewolf. Đây là một checklist hữu ích về typography chẳng những cho UI designer mà còn cho designer nói chung. Nhưng giá của nó thì không rất mắc, 399 USD. Còn một trang khác là <https://practicaltypography.com/>, nội dung cũng tương tự, nhưng được truy cập miễn phí.

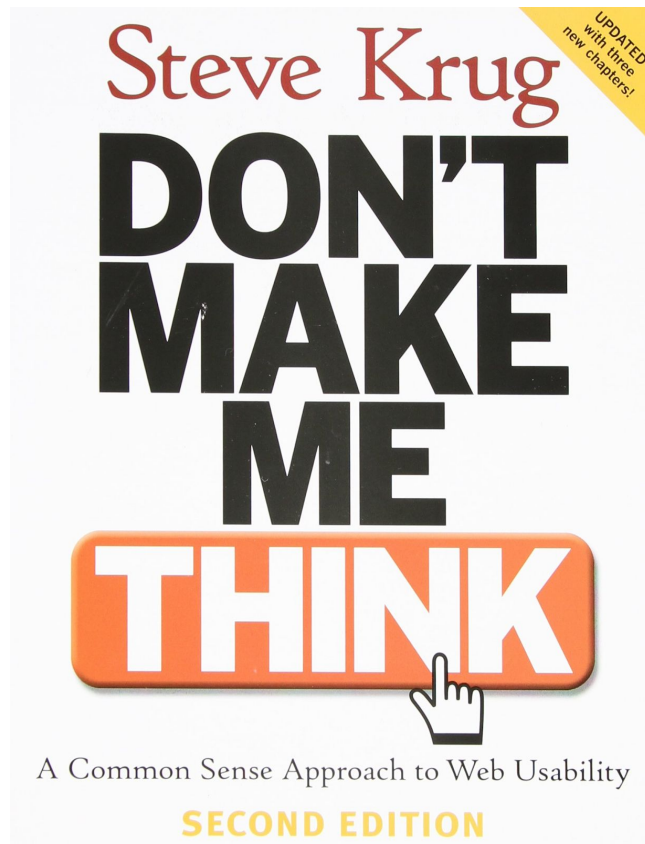
e. <https://www.interaction-design.org/>

Mình đang học vài khóa ở trang này. Không chỉ dạy về UI mà trang này còn đi sâu về UX nói chung. Phí học cũng không mắc lắm, khoảng 70 USD một năm mà nội dung rất dày. Bạn nào muốn phát triển sâu hơn về hướng design sản phẩm có thể theo học.

V. Các sách nên đọc

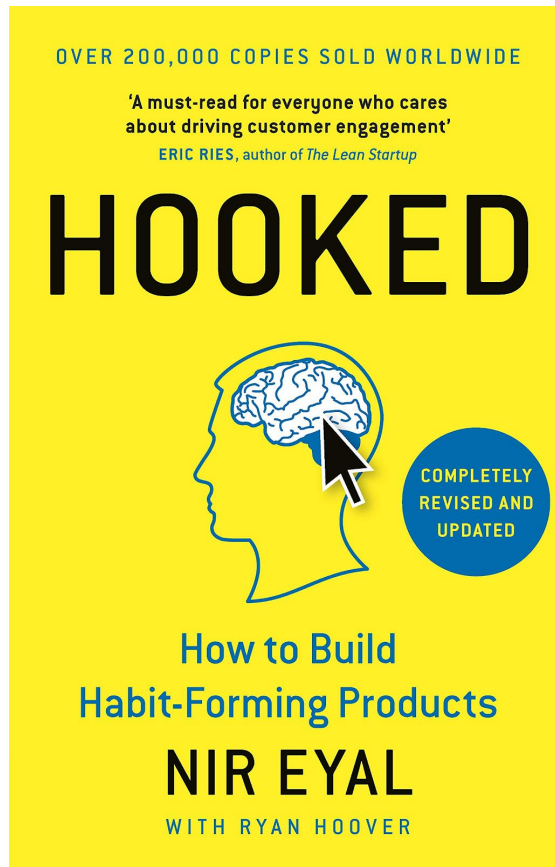
Đọc sách là một trong những thú vui của mình. Như mình đã nói trong các chương trước, thực hành vẫn là quan trọng nhất. Song cũng có rất nhiều thứ chúng ta sẽ không thể dễ dàng có trải nghiệm thực tế. Và các đơn giản nhất để thu lượm kiến thức trong trường hợp này là đọc sách. Dưới đây là một số cuốn sách các bạn có thể đọc.

1. Don't make me think



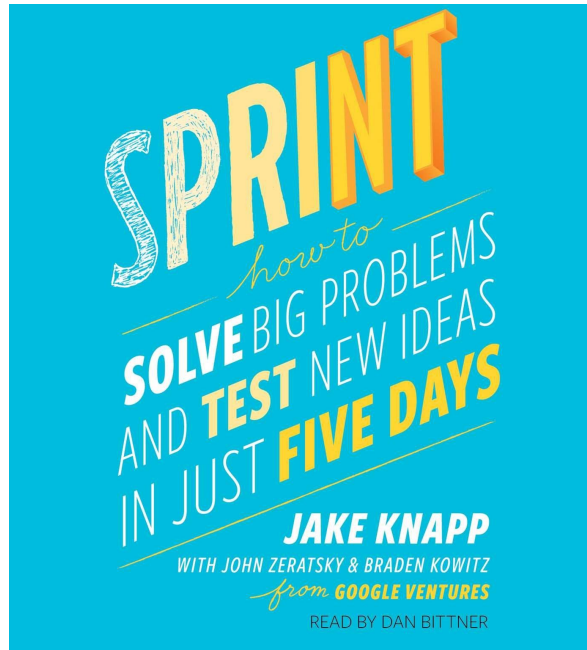
Đây là cuốn sách kinh điển cho dân làm UX/UI. Hiện tại bạn có thể tìm thấy các nội dung tương tự cuốn sách này ở rất nhiều bài viết trên internet. Tuy nhiên vào thời điểm ra đời phiên bản đầu tiên (năm 2000), cuốn sách này đã giúp ích rất nhiều cho các designer và web developer trong việc hiểu các hành vi người dùng.

2. Hooked: How to Build Habit-Forming Products



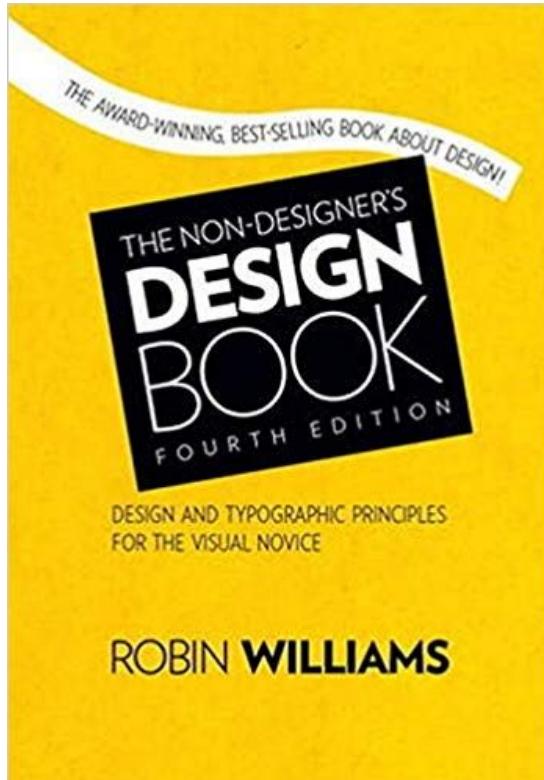
Cuốn sách này có tên tiếng Việt là **Dẫn dắt người dùng, bốn bước để đưa sản phẩm dẫn đầu thị trường**. Cuốn sách sẽ lý giải tại sao một số sản phẩm lại có thể lan tỏa được, trong khi những sản phẩm khác lại thất bại. Điều gì khiến người dùng quan tâm và thường xuyên sử dụng sản phẩm? Có phải tồn tại một hình mẫu nhất định nằm sâu bên dưới các sản phẩm thành công.

3. Sprint: How to Solve Big Problems and Test New Ideas in Just Five Days



Tại Google Ventures, Jake Knapp đã tạo ra một phương pháp giải quyết vấn đề gọi là “design sprint”. Phương pháp này gồm một chuỗi 5 ngày liên lục giúp tổ chức trả lời các vấn đề quan trọng trong phát triển sản phẩm, từ khâu lên ý tưởng đến xây dựng prototype. Cuốn sách thích hợp khi bạn muốn giải quyết các vấn đề nan giải trong khi chỉ có một khoảng thời gian giới hạn. Các kiến thức có thể áp dụng cho các tổ chức từ cỡ nhỏ cho đến các tập đoàn lớn, từ các công ty sức khỏe, tài chính, đến bản lẻ...

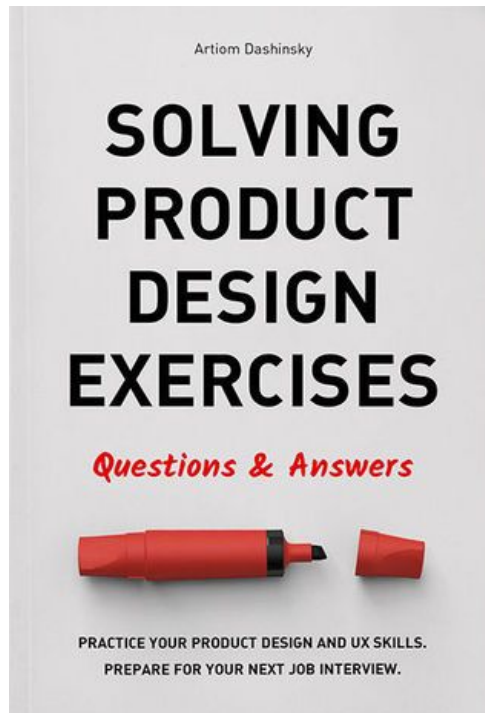
4. The Non-Designer's Design Book



Cuốn này đọc rất nhanh. Thú thật là hồi mới vào nghề mình đã từng đọc nhiều cuốn dày hơn. Nhưng mà mình vẫn thích cuốn này nhất. Viết hết sức đơn giản, giải thích từng chút một cho những đối tượng chưa biết gì về design. Đọc hết cuốn này thì bạn cũng có thể làm ra những sản phẩm be bé cho riêng mình. Đặc biệt phần typography chi tiết, trình bày cũng rõ ràng dễ hiểu.

Phải nhấn mạnh là cuốn sách này làm được nhiều hơn một khóa design linh tinh đang nhan nhản ngoài kia đấy. Bạn sẽ không phải tiếc thời gian để đọc đâu.

5. Solving Product Design Exercises: Questions & Answers



Bạn sẽ học được điều gì qua cuốn sách này:

- Chuẩn bị kỹ càng cho các cuộc phỏng vấn liên quan đến vị trí UI/UX design thông qua các bài tập, biết được cách các công ty công nghệ tuyển dụng vị trí liên quan đến product designer như thế nào
- Cải thiện portfolio, sử dụng các product challenges được cung cấp trong sách thay vì chỉ showcase các sản phẩm redesign một cách vô ích.
- Step up your design career — practice your product design skills to become a better designer and prepare for your next career move. Luyện tập các kỹ năng design, định hướng con đường sự nghiệp rõ ràng trong ngành design.
- Học được cách phỏng vấn, đánh giá trong tuyển dụng designer một cách hiệu quả.

VI. Lời kết

Cho tới thời điểm này, bạn đã đi hết cuốn ebook nho nhỏ của tui mình. Bạn có thể thấy tui mình đã cố gắng nói nhiều nhất có thể, không chỉ riêng trong việc sử dụng Figma, mà còn về design nói chung.

Tui mình đã cố gắng trong giới hạn cho phép để hoàn thành ebook này. Tuy nhiên, như mọi sản phẩm khác, ebook không thể tránh được những sai sót. Nếu bạn đọc thấy sai sót, hãy mail cho bọn mình ở email hello@telos.vn. Bên mình sẽ liên tục cập nhật ebook này, ít nhất là trong vòng 6 tháng sắp tới.

Và điều cuối cùng. Cảm ơn bạn đã ủng hộ sản phẩm này của tui mình. Hi vọng bạn sẽ đạt được kỳ vọng của mình trong mọi tiến trình học tập đã đặt ra.

Peace 🕊

VII. Phụ lục cập nhật ebook

Tháng	Nội dung cập nhật (click vào link để đến phần cập nhật)
4	👉 Tutorial hướng dẫn về Smart Animate 👉 Thêm phần nói về Grid trong ebook 👉 Bổ sung twitter của Figma vào phần các source tham khảo 👉 Thêm sách: Solving Product Design Exercises: Questions & Answers
5	👉 Tutorial hướng dẫn về Auto Layout 👉 Figma Shortcut Cheatsheet (tập hợp các phím tắt trong Figma)
6	👉 Tính năng Constraint 👉 Thêm link vào file Figma 👉 Cập nhật lại plugin mới phục vụ việc add hình ảnh từ các source miễn phí.
7	👉 Prototype nâng cao với easing curve trong Figma 👉 Shadow spread
8	👉 Bổ sung một số phím tắt liên quan tới typography 👉 Bổ sung nguồn tham khảo
9	👉 Figma Community 👉 Update bài viết chọn palette màu

Team thực hiện Figma Design Notebook

Đinh Đỗ Quang Khuê: *Tổng hợp nội dung*

Bùi Nguyễn Quốc Toàn: *Phụ trách kỹ thuật*

Lưu Trọng Nhân: *Giảng viên của khóa học Figma*

Kiều Hải Yến: *Marketing*

Di Yên: *Hỗ trợ khóa học Figma*

Ebook này là một sản phẩm độc lập của team [TELOS](#), sản phẩm được phân phối độc lập và tặng kèm cho học viên các khóa học [“Thiết kế giao diện với Figma”](#)

