



บันทึกข้อความ

กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน
เลขที่รับ..... ๕๐๗๕
วันที่..... ๒๕ ก.ค. ๖๕
เวลา..... ๑๑.๓๕ น.

ส่วนราชการ กลุ่มนโยบายและวางแผนการใช้ที่ดิน กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน โทร. ๒๑๗๗.....

ที่ กษ. ๐๘๓๗.๐๔/๖๐๓

วันที่ ๒๕ กรกฎาคม ๒๕๖๕

เรื่อง ขอส่งผลงาน ตัวชี้วัดรายบุคคลตามแบบประเมินผลสัมฤทธิ์ รอบที่ ๒ ปีงบประมาณ ๒๕๖๕

เรียน ผอ.กลุ่มนโยบายและวางแผนการใช้ที่ดิน

ตามที่ กลุ่มนโยบายและวางแผนการใช้ที่ดิน กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน ได้มีการกำหนดให้มีการจัดทำตัวชี้วัดผลงาน คือ ตัวชี้วัดตามหน้าที่รับผิดชอบ และตัวชี้วัดกลาง ซึ่งเป็นตัวชี้วัดรายบุคคลตามแบบประเมินผลสัมฤทธิ์ รอบที่ ๒ ปีงบประมาณ ๒๕๖๕ นั้น

ในการนี้ ข้าพเจ้าได้พัฒนาความรู้ตามตัวชี้วัดระดับความสำเร็จของการพัฒนาความรู้ โดยเข้าร่วมชมนิทรรศการภายในงานวันสถาปนากรมพัฒนาที่ดิน ๒๕๖๕ เมื่อวันที่ ๒๓ พฤษภาคม ๒๕๖๕ และการฝึกอบรมพัฒนาทางไกลด้วยระบบอิเล็กทรอนิกส์ E-learning ของสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล (TDGA) จำนวน ๑ เรื่อง คือ หลักสูตรการออกแบบ UX / UI สุดปังเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ใช้ (Awesome UX/UI design to Grab the User Attention) เมื่อวันที่ ๒๒ กรกฎาคม ๒๕๖๕ เรียบร้อยแล้ว และสรุปการพัฒนาความรู้ จำนวน ๑ เรื่อง ตามเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณาและดำเนินการต่อไป

พรชัย ชัยสงคราม

(นายพรชัย ชัยสงคราม)

นักวิชาการเกษตรชำนาญการพิเศษ

เรียน ผอ.นผ.

เพื่อโปรดพิจารณา

(นางสาวกรรณิศา สฤกษ์ศิริ)

นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการพิเศษ

ผู้อำนวยการกลุ่มนโยบายและวางแผนการใช้ที่ดิน

๒๕ ก.ค. ๖๕

- งาม
- ลว. งามแล้ว

๒๕ ก.ค. ๖๕

รายงานสรุปการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้/ประชุมเชิงปฏิบัติการ/และเป็นวิทยากร
กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน กรมพัฒนาที่ดิน

ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ชื่อ นายพรชัย นามสกุล ชัยสงคราม

ตำแหน่ง นักวิชาการเกษตรชำนาญการพิเศษ กลุ่ม นโยบายและวางแผนการใช้ที่ดิน

หลักสูตร/หัวข้อเรื่องอบรม/สัมมนา

หลักสูตรหลักสูตรการออกแบบ UX / UI สุดปังเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ใช้ (Awesome UX/UI design to Grab the User Attention)

สถานที่อบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้

<https://e-learning.dga.or.th/>

หน่วยงานที่จัดฝึกอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้

สถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล

ตั้งแต่วันที่ 14 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2568 ถึงวันที่ 22 เดือน กรกฎาคม พ.ศ. 2568

เพื่อ ☒ อบรม ☐ สัมมนา ☐ อื่นๆ ระบุ.....

ส่วนที่ 2 สิ่งที่ได้รับจากการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้

2.1 รายงานสรุปเนื้อหาสาระสำคัญในการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้

วัตถุประสงค์

1. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้และความเข้าใจกระบวนการออกแบบ Digital Product
2. เพื่อให้ผู้เรียนมีความรู้เกี่ยวกับความหมายและความแตกต่างของ UX และ UI
3. เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจพื้นฐานเกี่ยวกับ Customer Journey
4. เพื่อให้ผู้เรียนมีความเข้าใจพื้นฐานการออกแบบ UX และ UI

เนื้อหาบทเรียน

เรียนรู้เกี่ยวกับความหมายของผลิตภัณฑ์ดิจิทัล (Digital Product) ความสำคัญของการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งาน (UX) และส่วนที่ใช้ในการเชื่อมต่อกับผู้ใช้งาน (UI) โดยเรียนรู้จากตัวอย่างของการออกแบบในปัจจุบัน ซึ่งการออกแบบจะต้องมีพื้นฐานของการจัดทำเส้นทางผู้ใช้บริการ (Customer journey) เพื่อเป็นข้อมูลในการออกแบบผลิตภัณฑ์ดิจิทัล (Digital Product) การเรียนรู้การออกแบบส่วนที่ใช้ในการเชื่อมต่อกับผู้ใช้งาน (UI) จากตัวอย่างในปัจจุบัน การเรียนรู้เกี่ยวกับการออกแบบ CI (Corporate Identity) การออกแบบด้วย Visual Design และการเชื่อมต่อระหว่าง UX และ UI นอกจากนี้ยังเรียนรู้จากกรณีศึกษาที่น่าสนใจ

สรุปเนื้อหาบทเรียน

Digital Product หมายถึงสินค้าที่อยู่ในรูปแบบของดิจิทัลที่ต้องไม่ได้ ต้องใช้คอมพิวเตอร์และโปรแกรมต่างๆ สร้างขึ้นมา อย่างเช่น อีบุ๊ก คอร์สเรียนออนไลน์ ซึ่งข้อดีของการขายสินค้าเหล่านี้คือ สามารถทำเพียง

แค่ครั้งเดียว จากนั้นก็ขายได้เรื่อย ๆ แบ่งเป็น 6 ประเภท ได้แก่ eBook, Online Course, Webinar ย่อมาจาก Web-based Seminar, App Application (แอปพลิเคชัน) หรือที่ทุกคนเรียกกันสั้น ๆ ว่า App (แอป), Web Site, และ Digital Billboard ป้ายโฆษณาดิจิทัล

ความสำคัญของ UX/UI

UX ย่อมาจาก User Experience คือ การออกแบบประสบการณ์ใช้งานเพื่อให้ผู้ใช้เกิดความพึงพอใจสูงสุด เช่น ใช้งานง่าย มีลำดับขั้นตอนชัดเจน เป็นการสร้างความรู้สึกจดจำให้ผู้ใช้จนอยากกลับมาใช้งานอีก UI ย่อมาจาก User Interface คือ การออกแบบที่เชื่อมประสานระหว่างผู้ใช้งานกับระบบหรือผลิตภัณฑ์ ซึ่งมุ่งเน้นไปที่หน้าตาการออกแบบ เช่น การวางภาพ ปุ่ม หรือขนาดตัวอักษร เป็นต้น

Customer Journey

คือการออกแบบวิธีการในการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลของลูกค้า เพื่อเข้าใจถึงแนวทางการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการของลูกค้ามากยิ่งขึ้น Customer Journey จะบอกขั้นตอนที่ผู้บริโภคจะมาซื้อสินค้าและบริการได้อย่างละเอียด ถ้าหากประสบปัญหาในขั้นตอนใดก็สามารถแก้ไขได้อย่างถูกต้อง

การออกแบบที่เน้น Digital Product เริ่มจากการเลือกรูปแบบว่าจะทำแบบไหน เช่น ทำแอปขายของ ขั้นตอนคือการทำ Persona การกำหนดกลุ่มเป้าหมายหรือลูกค้า จากนั้นสร้าง Content นำเสนอเนื้อหาที่สอดคล้องกับความสนใจของกลุ่มเป้าหมาย แล้วทำการจัดเรียงข้อมูลเพื่อนำเสนอ

CI-Corporate identity เพื่อการออกแบบ คือการออกแบบอัตลักษณ์ เพื่อให้ลักษณะเฉพาะตัวของแบรนด์เป็นที่จดจำของผู้บริโภค ซึ่งหลักในการออกแบบอัตลักษณ์หรือแบรนด์สินค้านั้นๆ มี 3 องค์ประกอบที่สำคัญคือ Logo คือ เครื่องหมายหรือสัญลักษณ์ขององค์กร Typography | Font คือ ฟอนต์ รูปแบบตัวอักษร และ Color สี ที่จะช่วยให้ลูกค้าหรือผู้บริโภคสามารถที่จะจดจำเครื่องหมายของสินค้าได้ง่ายขึ้น

Visual Design หรือ สุนทรียภาพทางสายตา จะช่วยให้การออกแบบหน้าตาของแอปพลิเคชันหรือเว็บไซต์ให้มีความน่าสนใจ ดึงดูด และสื่อสารได้มีประสิทธิภาพมากขึ้น โดยองค์ประกอบพื้นฐานของการออกแบบภาพ ประกอบไปด้วย Lines เส้น Shapes รูปร่าง Texture พื้นผิว Typography คือ เทคนิค และศิลปะในการประยุกต์ใช้ตัวอักษร Colors สี เป็นส่วนสำคัญที่เราสามารถใช้ดึงดูดความสนใจ

การเชื่อมต่อระหว่าง UX และ UI

การออกแบบมีอยู่ในทุกอย่างไม่ว่าจะเป็นการออกแบบสินค้า บริการ หรือซอฟต์แวร์ต่าง ๆ ไม่ได้ออกแบบเพียงให้ใช้งานได้เท่านั้น แต่ต้องมีมาตรฐานในการออกแบบ เพื่อสร้างประสบการณ์ความพึงพอใจให้กับลูกค้าให้กลับมาใช้งานใหม่อีกครั้ง ประโยชน์ของการออกแบบแบ่งได้ 2 กลุ่มคือ

1. ความถูกต้อง : สร้างกระบวนการทำงานที่ถูกต้อง เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ตามที่ผู้ใช้ต้องการ
2. ความถูกต้อง : สร้างความพึงพอใจของผู้ใช้งานให้อยากกลับมาใช้งานอีก

ทั้ง 2 กลุ่มเป็นสิ่งที่คู่กัน เพราะถ้าเราออกแบบ UX/UI แล้ว ผู้ใช้งานสามารถใช้งานได้อย่างถูกต้อง และเกิดความพึงพอใจ จะถือว่าเราประสบความสำเร็จกับการออกแบบ

2.2 ประสบการณ์/ประโยชน์ที่ได้รับ /การประยุกต์ใช้กับหน่วยงาน

☒ ต่อตนเอง

1. เพื่อเสริมสร้างความรู้ ความเข้าใจในความรู้กระบวนการออกแบบ Digital Product
2. มีความเข้าใจพื้นฐานการออกแบบ UX และ UI และความแตกต่าง และ Customer Journey

☒ ต่อหน่วยงาน / การนำมาประยุกต์ใช้กับหน่วยงาน

สามารถนำ ความรู้ ความเข้าใจ กระบวนการออกแบบ Digital Product UX UI และ Customer Journey มาประยุกต์ใช้กับการให้บริการด้านข้อมูล Agri-Map ข้อมูลต่าง ๆ ของกรมฯ เพื่อปรับปรุงและพัฒนาการให้บริการที่มีประสิทธิภาพมากขึ้น

2.3 ปัญหาและอุปสรรคในการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้

การทำความเข้าใจความต้องการของผู้ใช้ที่ไม่ชัดเจน ข้อจำกัดทางเทคนิค การขาดความสอดคล้องกันระหว่างทีมออกแบบและทีมพัฒนา และการประเมินผลลัพธ์ที่ไม่แม่นยำ.

2.4 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

ควรนำเสนอด้วยภาพประกอบและกรณีศึกษาเพื่อให้เข้าใจเนื้อหาได้ง่ายขึ้น

ลงชื่อ

ทพ. ชัยสงคราม

(นายพรชัย ชัยสงคราม)

ตำแหน่ง นักวิชาการเกษตรชำนาญการพิเศษ

ผู้รายงาน

วันที่...25..เดือน...กรกฎาคม...พ.ศ...2568

ส่วนที่ 3 ความเห็นของผู้บังคับบัญชา

(✓) ทราบ

ลงชื่อ

ทพ. ชัยสงคราม

(นายสุภัทรชัย โอฬารกิจกุลชัย)

ผู้เชี่ยวชาญด้านเศรษฐกิจที่ดิน

ข้าราชการกรมที่ดิน ผู้อำนวยการกองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน

วันที่...เดือน...ปี...

๒๕ ก.ค. ๒๕๖๘

ประกาศนียบัตร

ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

คุณ พรชัย ชัยสงคราม

ได้ผ่านการอบรมด้วยระบบการเรียนออนไลน์ในบทเรียน
การออกแบบ UX / UI สุดปังเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ใช้ (Awesome UX/UI design to
Grab the User Attention)

จำนวนชั่วโมงการเรียนรู้ 2:00 ชั่วโมง

โดยสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล
ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)
ให้ไว้ ณ วันที่ 22 กรกฎาคม 2568

A L.

(นางไอรดา เหลืองวิไล)

รองผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล

รักษาการแทนผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล

สำเนาทุกชั้น

หรือ *ไปส่งตรา*



Signed by สำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน) (ทพ.)
Date: 2025-07-22T09:51:49.023+07:00

17f9cbd8