



# บันทึกข้อความ

กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน  
 เลขที่รับ... ๑๕๑๙  
 วันที่... ๑๗ มี.ค. ๖๙  
 เวลา... ๑๐.๐๙ น.

ส่วนราชการ กลุ่มนโยบายและวางแผนการใช้ที่ดิน กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน โทร. ๒๑๗๗

ที่ กษ ๐๘๓๗.๐๔/ ๑๗๕ วันที่ ๑๖ มีนาคม ๒๕๖๙

เรื่อง ขอส่งสรุปการอบรม/พัฒนาความรู้

เรียน ผอ.กลุ่มนโยบายและวางแผนการใช้ที่ดิน

ตามที่ กลุ่มนโยบายและวางแผนการใช้ที่ดิน กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน ได้กำหนดให้มีการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัล ๑ เรื่อง และรายงานสรุปการอบรม/พัฒนาความรู้ ซึ่งเป็นตัวชี้วัดตามแบบประเมินผลสัมฤทธิ์ ปี ๒๕๖๙ ครั้งที่ ๑ นั้น

ในการนี้ ดิฉันได้มีการพัฒนาทักษะด้านดิจิทัล ๑ เรื่อง ในหลักสูตร “การออกแบบ UX/UI สุดปังเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ใช้” ของสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล เรียบร้อยแล้ว ซึ่งสามารถสรุปเนื้อหา ตามเอกสารที่แนบมาพร้อมนี้ จำนวน ๑ ฉบับ

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

*อรุณี อดิศักดิ์กุล*

(นางสาวอรุณี อดิศักดิ์กุล)  
 นักสำรวจดินปฏิบัติการ

เรียน ผอ.กนผ.  
 เพื่อโปรดพิจารณา

*(นางสาวกรรณิศา สฤกษ์ศิริ)*  
 นักวิเคราะห์นโยบายและแผนชำนาญการพิเศษ  
 ผู้อำนวยการกลุ่มนโยบายและวางแผนการใช้ที่ดิน  
 ๑๗ มี.ค.๖๙

- ลงนามแล้ว
- แจก อ.กนผ. (นางอรุณี) ดำเนินการต่อไป

*สุภัทรรักษ์ โอฬารกิจกุลชัย*

(นายสุภัทรรักษ์ โอฬารกิจกุลชัย)  
 ผู้เชี่ยวชาญด้านเศรษฐกิจที่ดิน  
 รักษาการแทน ผู้อำนวยการกองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน

รายงานสรุปการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้/ประชุมเชิงปฏิบัติการ/และเป็นวิทยากร  
กองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน กรมพัฒนาที่ดิน

\*\*\*\*\*

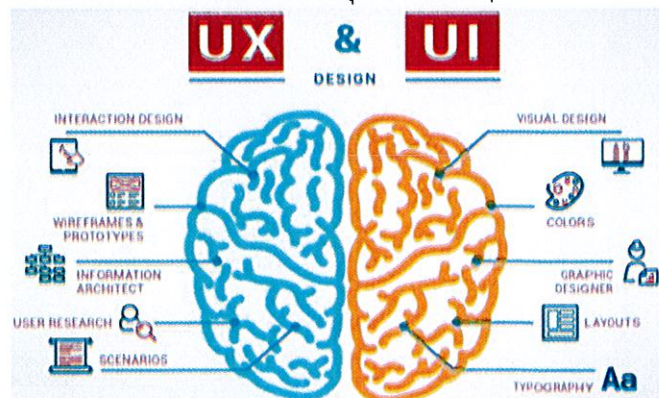
ส่วนที่ 1 ข้อมูลทั่วไป

ชื่อ นางสาววารุณี นามสกุล อติศักดิ์กุล ✓  
ตำแหน่ง นักสำรวจดินปฏิบัติการ กลุ่ม นโยบายและวางแผนการใช้ที่ดิน  
หลักสูตร/หัวข้อเรื่องอบรม/สัมมนา  
การออกแบบ UX/UI สุดบัง เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ใช้ ✓  
สถานที่อบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้ฯ  
อบรมออนไลน์ผ่าน URL: <https://e-learning.dga.or.th/>  
หน่วยงานที่จัดฝึกอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้ฯ  
สถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล ✓  
ตั้งแต่วันที่ 9 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2569 ถึงวันที่ 9 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2569  
เพื่อ  อบรม  สัมมนา  อื่นๆ ระบุ.....

ส่วนที่ 2 สิ่งที่ได้รับจากการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้

Digital Product หมายถึง สินค้าที่อยู่ในรูปแบบของดิจิทัล จำต้องไม่ได้ ต้องใช้คอมพิวเตอร์และโปรแกรมต่าง ๆ ในการสร้างขึ้นมา ซึ่งข้อดีของการขายสินค้าดิจิทัลนี้ คือ สามารถทำครั้งเดียว ขายได้เรื่อย ๆ โดยเฉพาะสินค้าดิจิทัลที่คนผลิตหรือตัวสินค้านั้นมีความน่าเชื่อถือ ก็จะทำให้สินค้าดิจิทัลนั้นเป็นที่ต้องการตัวอย่างของสินค้าดิจิทัล เช่น E-Book, online course, webinar, application, web site, digital billboard เป็นต้น

ในการผลิตสินค้าดิจิทัลที่ตอบโจทย์ความต้องการของผู้ใช้งาน ต้องทำความเข้าใจประสบการณ์ของผู้ใช้งาน (user experience: UX) คือ ความรู้สึกนึกคิด และการตอบสนองของผู้ใช้งานที่มีต่อการใช้งานผลิตภัณฑ์ บริการ หรือระบบต่าง ๆ และบริการเพื่อและส่วนติดต่อระหว่างผู้ใช้กับระบบ (user interface: UI) คือ ทุกสิ่งที่ผู้ใช้งานเห็นและโต้ตอบบนหน้าจอหรืออุปกรณ์ต่าง ๆ



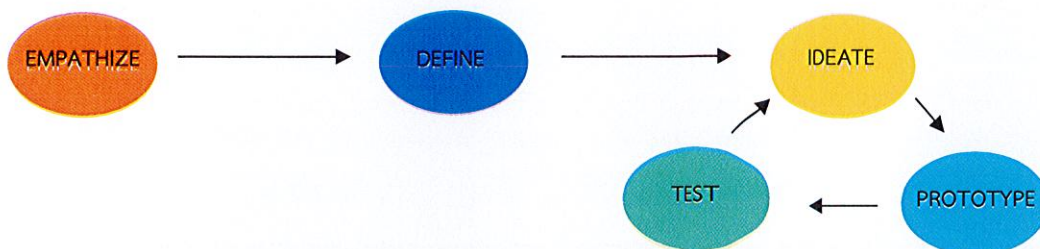
จากภาพจะแสดงให้เห็นว่า UX หรือประสบการณ์ของผู้ใช้ จะมุ่งเน้นการทำความเข้าใจผู้ใช้ การออกแบบโครงสร้างข้อมูล การสร้างสถานการณ์การใช้งาน และการพัฒนาต้นแบบเพื่อให้ระบบใช้งานได้ง่ายและตอบโจทย์ผู้ใช้ ขณะที่ UI หรือบริการเพื่อและส่วนติดต่อระหว่างผู้ใช้กับระบบ เน้นการออกแบบด้านภาพและความสวยงามของหน้าจอ เช่น สี รูปแบบตัวอักษร เลย์เอาต์ และตัวหนังสือ เพื่อให้ระบบดูน่าสนใจและใช้งานสะดวก โดยการทำงานของ UX และ UI เป็นการทำงานที่เชื่อมต่อกัน เพื่อให้ได้สินค้าดิจิทัลที่ตอบโจทย์ พร้อมทั้งมีความสวยงาม และใช้งานได้จริง

## ความสำคัญของ UX/UI

1. ทำให้ใช้งานง่าย โดยวิเคราะห์จากปัญหาที่พบเจอหรือ pain point ของการใช้ผลิตภัณฑ์ สินค้า บริการต่าง ๆ เพื่อวิเคราะห์ UX และ UI ที่ตอบสนองการใช้งานได้ง่ายขึ้น เช่น จาก pain point จากการจองคิว โดยต้องใช้รอรอกเท้า UX ออกแบบการจองคิวแบบใหม่ผ่านระบบโทรศัพท์ หน้าตาแบบไหนให้ใช้งานง่าย ส่วน UI ออกแบบให้สวยงาม ใช้งาน น่าสนใจ เป็นต้น

2. เข้าถึงข้อมูลได้ง่าย ในส่วนของการออกแบบ UX จะเรียนรู้กระบวนการหรือแนวคิดที่เป็นเครื่องมือต่าง ๆ

2.1 Design Thinking เป็นเครื่องมือหรือกระบวนการที่ให้ความสำคัญกับการทำความเข้าใจผู้ใช้ โดยเครื่องมือนี้จะมีขั้นตอน ได้แก่ การทำความเข้าใจผู้ใช้ว่ามีปัญหาอะไร ระบุปัญหา ระดมความคิด สร้างต้นแบบ และทดสอบ ดังภาพ



2.2 Service Design เป็นกระบวนการที่เน้นการออกแบบสำหรับบริการเป็นหลัก โดยมีแนวคิด “Don’t speak just doing” เช่น Netflix ที่มีการออกแบบให้ผู้ใช้สามารถใช้ตอนไหนก็ได้ตามที่ผู้ใช้ต้องการ เครื่องทำกาแฟ ออกแบบเพื่อให้ผู้ใช้สามารถทำกาแฟได้เอง

2.3 Design Sprint เป็นกระบวนการแก้ปัญหาตามแนวทางของ Google Ventures ที่นำ Design Thinking มาประยุกต์ใช้ในเวลาเพียง 5 วัน โดยภายใน 5 วัน จะหาวิธีการแก้ไขปัญหาด้วยการตีโจทย์ สร้างต้นแบบ และทดสอบต้นแบบนั้นกับผู้ใช้โดยตรง เพื่อลดความเสี่ยงในการลงทุนพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการที่ไม่ตอบโจทย์ความต้องการของผู้ใช้ ซึ่งเป็นปัญหาที่องค์กรมากมายเผชิญ วิธีการนี้จะจำกัดเวลาให้สั้น ปรับโฟกัสให้ผลงานออกมาตรงจุดเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุด

2.4 User Centered Design เป็นแนวคิดในการออกแบบที่มุ่งเน้นให้ความสำคัญกับผู้ใช้งานเป็นหลัก โดยการคิดแก้ปัญหา จะมุ่งเน้นไปที่ผู้ใช้งานเป็นสำคัญ เช่น การออกแบบสำหรับผู้พิการ

3. ทำให้สวยงาม เน้นไปที่ด้านของ UI Design จะเน้นโครงสร้างและองค์ประกอบของการออก ดังนี้

3.1 Information Design เป็นการออกข้อมูล ที่เน้นการนำเสนอข้อมูลที่สร้างความน่าสนใจ สร้างความเข้าใจ และเกิดการเรียงลำดับของข้อมูลที่ต้องการ

3.2 Interaction Design เป็นการออกแบบที่เน้นการตอบโต้หรือการตอบสนองที่ถูกต้อง และนำทางผู้ใช้ไปยังเป้าหมายที่ต้องการ

3.3 Information Architect เกี่ยวกับการจัดกลุ่มข้อมูล การเรียงลำดับข้อมูล การจัดโครงสร้างของข้อมูล ให้มีความถูกต้องและเข้าใจได้ง่าย เพื่อให้ผู้ใช้งานรู้ลำดับก่อน-หลัง การเข้าถึงข้อมูลได้

3.4 Visual Design เป็นการออกแบบที่เน้นการนำเสนอภาพที่มีองค์ประกอบต่าง ๆ เช่น การจัด layout การใช้สี ตัวอักษร โครงสร้าง รูปทรง และรวมทั้งพื้นที่ว่าง ในการนำเสนอภาพให้ผู้ใช้งานได้เข้าใจ

3.5 Human Computer Interaction เป็นศาสตร์การออกแบบที่เฉพาะเจาะจง โดยพูดถึงความสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์กับคอมพิวเตอร์ เมื่อ 2 สิ่งนี้ทำงานร่วมกัน จะมีเอกลักษณ์เฉพาะอย่าง ทั้งในเรื่องของความยืดหยุ่น ความหลากหลาย การปรับเปลี่ยน เป็นต้น

4. ตอบสนองความต้องการของผู้ใช้ การออกแบบ UX และ UI ต้องทำมาเพื่อตอบสนองความต้องการของผู้ใช้

5. ทำให้ดูน่าเชื่อถือ การออกแบบ UX และ UI จะต้องทำให้ดูน่าเชื่อถือ โดยต้องมีความจริงใจ คำนึงถึงผู้ใช้งาน การสร้างความสัมพันธ์ที่ดี ความเชื่อถือได้ของระบบ ความมุ่งมั่นในการให้บริการ ความเชี่ยวชาญในการออกแบบ ยึดถือคุณค่าและมาตรฐานการทำงาน และจริยธรรมในการออกแบบ

**Customer Journey** คือ การออกแบบวิธีการในการเก็บข้อมูลของลูกค้า เพื่อเข้าใจถึงแนวทางการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการของลูกค้ามากยิ่งขึ้น หรือแผนภาพ/ลำดับเหตุการณ์ทั้งหมดที่ลูกค้าต้องเจอ ตั้งแต่ก่อนรู้จักสินค้า ไปจนถึงการตัดสินใจซื้อ และกลายมาเป็นลูกค้าประจำ โดย Customer Journey จะบอกขั้นตอนที่ผู้บริโภคที่จะมาซื้อสินค้าและบริการได้อย่างละเอียด หากประสบปัญหาในขั้นตอนไหนก็สามารถแก้ไขได้อย่างถูกต้อง ทำให้มีโอกาสในการประสบความสำเร็จในธุรกิจได้มากขึ้น โดยการวิเคราะห์ Customer Journey ตามกลยุทธ์ 5A ของ Phillip Kotler ได้แก่

1. awareness (การรับรู้/ความตระหนัก) : ลูกค้าประสบปัญหาเกี่ยวกับอะไร เช่น รู้สึกดวงตก
2. appeal (ความสนใจ) : ลูกค้ามีความสนใจทางการดูดวงมาก่อนแล้ว
3. ask (สอบถาม) : สอบถามเพื่อน ดูรีวิว่าสินค้า/บริการดูดวงดิจิทัลที่ต้องการดูเป็นอย่างไร ดีไหม
4. act (ตัดสินใจซื้อ) : ตัดสินใจว่าจะดูดวงผ่านสินค้า/บริการดูดวงดิจิทัลนั้น
5. advocate (การบอกต่อ) : การแลกเปลี่ยนประสบการณ์ แชร์ บอกต่อประสบการณ์การดูดวงนั้น

#### การออกแบบที่เน้น Digital Product

1. หา persona ของลูกค้า เช่น ลูกค้าเป็นใคร อายุเท่าไร อาชีพอะไร ชอบอะไร เป็นต้น
2. คิด content ว่าสินค้าดิจิทัลเป็นสินค้าแบบไหน เช่น เป็นสินค้าที่กำลังเป็นกระแสในสื่อสังคมปัจจุบัน
3. จัดเรียงข้อมูล มีหลายรูปแบบขึ้นอยู่กับ content ที่เราวางไว้ เช่น หากสินค้าดิจิทัลตัวนั้นกำลังเป็นกระแส ควรเรียงความสำคัญไว้อันดับต้น ๆ ขยายภาพสินค้านั้นให้ใหญ่กว่าสินค้าอื่น ๆ เป็นต้น

**CI – Corporate Identity** เพื่อการออกแบบ คือ การคิดและออกแบบเพื่อสร้างลักษณะเฉพาะของแบรนด์ หรือเพื่อสร้างทิศทางของแบรนด์ให้เป็นที่จดจำ โดยคำนึงถึงวัฒนธรรมและบุคลิกภาพของแบรนด์ และการออกแบบ เช่น สินค้าดิจิทัลของธนาคารกสิกร การออกแบบจะต้องมีสัญลักษณ์ของธนาคารกสิกรและสีเขียวเฉดที่สื่อถึงธนาคารกสิกร

**Visual Design** การออกแบบเกี่ยวข้องกับเส้น รูปร่าง สี ข้อความ ตัวอักษรต่าง ๆ

1. line : เป็นการออกแบบที่นำสายตาไปยังจุดที่ต้องการเน้น
2. shape : รูปทรงหรือวัตถุที่ได้ออกมาหลังจากการลากเส้น สามารถสื่อความหมายแบบเฉพาะเจาะจงได้ เช่น รูปทรงเลขาคณิต (วงกลม สี่เหลี่ยม) รูปทรงที่มาจากธรรมชาติ (ต้นไม้ ใบไม้) รูปทรงอิสระ เป็นต้น
3. color : สีที่เหมาะสมกับงานศิลปะจะใช้แม่สีหลักประเภท RGB ขณะที่งานพิมพ์จะเหมาะสมกับแม่สีหลักประเภท CMYK
4. texture หรือ Pattern : เป็นส่วนช่วยเพิ่มมิติของงานให้สามารถสื่อความหมายได้ง่ายขึ้น เช่น ลายไม้ หรือการวางรูปภาพหรือรูปทรงซ้ำ ๆ
5. typographic : การประยุกต์ใช้ตัวอักษรและหลักการออกแบบ เพื่อประสิทธิภาพในการสื่อสารให้มีความชัดเจน อ่านง่าย สวยงาม น่าสนใจ โดย typographic จะประกอบด้วยกลุ่มตัวอักษร (typeface) และลักษณะของกลุ่มตัวอักษร เช่น ตัวบาง ตัวหนา เป็นต้น

การออกแบบ UX/UI ของสินค้าดิจิทัล เป็นการประสานกันระหว่างการออกแบบฟังก์ชันที่ตอบโจทย์ เข้ากับความสวยที่ใช้งานง่าย โดยเริ่มจากการวิเคราะห์พฤติกรรมของผู้บริโภค เพื่อวางโครงสร้างระบบให้เหมาะสม (UX) แล้วจึงออกแบบหน้าจอ องค์ประกอบ ให้น่าสนใจ ชัดเจน (UI) เพื่อสร้างผลิตภัณฑ์ที่ผู้บริโภคพอใจและกลับมาใช้งานซ้ำอย่างต่อเนื่อง

## 2.2 ประสบการณ์/ประโยชน์ที่ได้รับ/การประยุกต์ใช้กับหน่วยงาน

**ตนเอง**

ได้เรียนรู้แนวความคิดเกี่ยวกับการออกแบบ UX UI และหากต้องการทำสินค้าดิจิทัลเพื่อสร้างอาชีพเสริมก็สามารถนำไปปรับใช้ได้

ต่อหน่วยงาน/การนำมาประยุกต์ใช้กับหน่วยงาน

สามารถนำความรู้จากการวิเคราะห์ UX/UI มาช่วยในการปรับให้สินค้าดิจิทัลของกอง เช่น หน้าเว็บไซต์กอง มีความน่าสนใจ ตอบสนองกับลูกค้าที่เข้าดูเว็บไซต์กอง เช่น ต้องมีการวิเคราะห์พฤติกรรมลูกค้าที่ต้องการเข้ามาดูเว็บไซต์กอง หรือความต้องการของลูกค้าต้องการ จากนั้นปรับหน้าเว็บไซต์กองให้มีความฟังก์ชันสิ่งที่เป็นประเด็นสำคัญ วางให้มีความโดดเด่น และกำหนดกลุ่มสี ตัวอักษร และอื่น ๆ ที่เป็นเอกลักษณ์ของกองฯ เพื่อสร้างความจดจำ

2.3 ปัญหาและอุปสรรคในการอบรม/สัมมนา/พัฒนาความรู้ฯ

การขาดความเข้าใจบางคำศัพท์ที่เกี่ยวข้องกับการออกแบบ UX และ UI ทำให้ต้องใช้เวลาในการทำความเข้าใจ

2.4 ข้อคิดเห็นและข้อเสนอแนะ

หลักสูตรการอบรมนี้มีความน่าสนใจและสามารถนำการเรียนรู้บางส่วนหรือทั้งหมดมาปรับใช้กับการทำงานในปัจจุบัน เช่น การพัฒนาแอปพลิเคชันต่าง ๆ ของหน่วยงาน ควรต้องใช้หลักการออกแบบ UX มาช่วยตั้งแต่เบื้องต้น เพื่อให้ทราบประสบการณ์ก่อนหน้าว่าแอปพลิเคชันในอดีตที่เคยทำเป็นอย่างไร มีปัญหาตรงไหน และควรมีฟังก์ชันอะไรเพิ่มเติม ก่อนไปสู่การออกแบบ UI ที่สวยงาม ใช้งานได้จริง และควรใส่เอกลักษณ์ โทนสี ข้อความ ตัวอักษรที่สร้างเอกลักษณ์ เพื่อสร้างภาพจำแก่ผู้ใช้งาน เป็นต้น

ลงชื่อ วราณี อติศักดิ์กุล  
(นางสาววราณี อติศักดิ์กุล)  
ตำแหน่ง นักสำรวจดินปฏิบัติการ  
ผู้รายงาน  
วันที่ 16 เดือน มีนาคม พ.ศ. 2569

ส่วนที่ 3 ความเห็นของผู้บังคับบัญชา

ทราบ

ลงชื่อ Nik K  
(นายสุภัทรชัย โอหารกิจกุลชัย)

ตำแหน่ง ผู้เชี่ยวชาญด้านเศรษฐกิจที่ดิน  
รักษาราชการแทน ผู้อำนวยการกองนโยบายและแผนการใช้ที่ดิน  
วันที่ ๑๘ เดือน มี.ค พ.ศ. ๒๕๖๙

# ประกาศนียบัตร

ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

คุณ วารุณี อติศักดิ์กุล

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

จำนวนชั่วโมงการเรียนรู้ 2:00 ชั่วโมง

โดยสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล  
ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)  
ให้ ณ วันที่ 9 มีนาคม 2569



( นางไอรดา เหลืองวิไล )

รองผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล

รักษาการแทนผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล

ด้านหลักสูตร

วารุณี อติศักดิ์กุล

