

สรุปบทเรียน
วิชา การออกแบบ UX/UI สดุดึง เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ใช้
(Awesome UX/UI design to Grab the User Attention)
ผู้เรียน นางสาวกมลทิพย์ ศศิธร นักวิชาการเกษตรชำนาญการพิเศษ
กลุ่มวิจัยและพัฒนาการจัดการดินเค็ม กองวิจัยและพัฒนาการจัดการที่ดิน

1. Digital Product

คือสินค้าที่อยู่ในรูปแบบของดิจิทัลจับต้องไม่ได้ ต้องใช้คอมพิวเตอร์และโปรแกรมต่างๆในการสร้างขึ้น มา อย่างเช่น อีบุ๊ก คอร์สเรียนออนไลน์ ซึ่งข้อดีของการขายสินค้าเหล่านี้คือเราสามารถทำเพียงแค่ครั้งเดียว จากนั้นก็ขายได้เรื่อย ๆ ยิ่งเราสร้างตัวเราและสินค้าให้น่าเชื่อถือมากเท่าไร ก็ยิ่งทำให้คนอยากซื้อสินค้ากับเรามากเท่านั้น และเมื่อไหร่ที่เราใช้เทคโนโลยี

Digital Product แบ่งเป็น 6 ประเภท

1.1 eBook

E-Book ย่อมาจากคำว่า Electronic Book คือหนังสือที่สร้างขึ้นด้วยโปรแกรมคอมพิวเตอร์ มีลักษณะเป็นเอกสารอิเล็กทรอนิกส์ โดยปกติมักจะเป็นแฟ้มข้อมูลที่สามารถอ่านเอกสารผ่านทางหน้าจคอมพิวเตอร์ทั้งในระบบออฟไลน์และออนไลน์

1.2 Online Course

การเรียนการสอน หรือคอร์สอบรมบนแพลตฟอร์มของผู้ให้บริการ เพื่อให้ผู้ใช้งานสามารถเข้ามาศึกษาหาความรู้ได้จากแพลตฟอร์มดังกล่าวได้ผ่านทางอินเทอร์เน็ตมีทั้งแบบฟรีและไม่ฟรีและมีทั้งแบบได้และไม่ได้ประกาศนียบัตร(Certifications หรือรวมถึงได้หน่วยกิตสำหรับการเรียนในมหาวิทยาลัย ซึ่งขึ้นอยู่กับผู้ให้บริการหรือคอร์สนั้นๆ

1.3 Webinar

Webinar ย่อมาจาก Web-based Seminar คือ การสัมมนาผ่านช่องทางออนไลน์ที่เจ้าภาพ (Host) สามารถทำการควบคุมระบบการประชุมและการนำเสนอต่าง ๆ ได้ โดยไม่ต้องอยู่สถานที่เดียวกันกับผู้ร่วมประชุม ซึ่งประเด็นหลักของ Webinar คือ การสัมมนาออนไลน์ที่ผู้นำเสนอสามารถพูดคุยปฏิสัมพันธ์กับผู้เข้าร่วมประชุมออนไลน์ได้

1.4 App

Application (แอปพลิเคชัน) หรือที่ทุกคนเรียกกันสั้นๆ ว่า App (แอป) มันคือ โปรแกรมที่อำนวยความสะดวกในด้านการเข้าถึงข้อมูลหรือการบริการบนมือถือ สำหรับ Mobile (โมบาย) Tablet (แท็บเล็ต) หรืออุปกรณ์เคลื่อนที่ที่เราใช้กัน ซึ่งในแต่ละระบบปฏิบัติการจะมีผู้พัฒนาแอปพลิเคชันขึ้นมามากมายเพื่อให้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้งาน ซึ่งจะมีให้ดาวน์โหลดทั้งฟรีและจ่ายเงินทั้งในด้านการศึกษา ด้านการสื่อสารหรือแม้แต่ด้านความบันเทิงต่างๆ เป็นต้น

1.5 Web Site

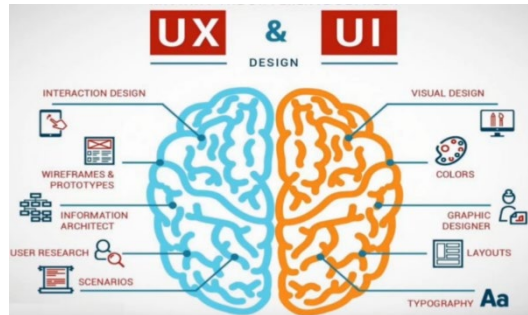
เว็บไซต์ เป็นชุดหน้าเว็บ หรือเอกสารที่เข้าถึงได้ผ่านอินเทอร์เน็ต เราสามารถเข้าถึงหน้าเว็บไซต์ได้โดยใช้เบราว์เซอร์ ตัวอย่างเช่นที่อยู่เว็บไซต์ของ AR Group (URL) คือ <https://www.ar.co.th> นอกจากนี้เรายังสามารถเข้าถึงหน้าแรกของเว็บไซต์ได้ง่าย ๆ ด้วยการใส่ข้อความค้นหาในเครื่องมือค้นหา เป็น Product, Service, Blog หรือ Contact

1.6 Digital Billboard

ป้ายโฆษณาดิจิทัลเป็นสัญญาณอิสระที่แสดงให้เห็นว่าอุตสาหกรรมนี้มาจากโฆษณาที่ทาสีและการแจ้งเตือนด้วยกระดาษแข็งเพียงใด ไม่ว่าจะป็นป้ายแบบคงที่หรือการเปลี่ยนแปลงโฆษณาสามารถทำได้ผ่านการใช้เทคโนโลยีป้ายดิจิทัล

2. ความสำคัญของ UX/UI

- ประสบการณ์ของผู้ใช้งาน (User Experience)
- ส่วนติดต่อระหว่างผู้ใช้กับระบบ (User Interface)

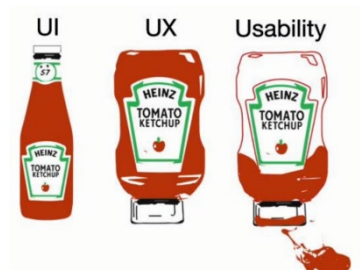


UX หรือ User Experience เป็นศาสตร์งานออกแบบที่เน้นให้เราสินค้าหรือ บริการด้านดิจิทัล เช่น เว็บไซต์ แอปพลิเคชัน เกมส์ ฯลฯ

ในขั้นตอนพัฒนา ไปให้กลุ่มตัวอย่าง (ลูกค้า) ทดลองใช้อยู่เสมอ ทั้งนี้เพื่อจะเก็บข้อมูลและฟีดแบคอย่างละเอียดกลับมาพัฒนาตัวสินค้าและบริการต่อไป ซึ่งในกระบวนการนี้ทางนักออกแบบไม่จำเป็นต้องรอให้สินค้าหรือบริการเสร็จสมบูรณ์ก่อนแล้วค่อยทำ แต่ควรจะเริ่มนำไอเดียหรือฟังก์ชันต่างๆ ไปทดสอบกับผู้คนเรื่อย ๆ ตั้งแต่มันยังอยู่ในช่วงเริ่มต้น ช่วงครึ่งๆ กลางๆ หรือช่วงใกล้เสร็จสมบูรณ์ก็ได้

2.1 ทำให้ใช้งานง่าย

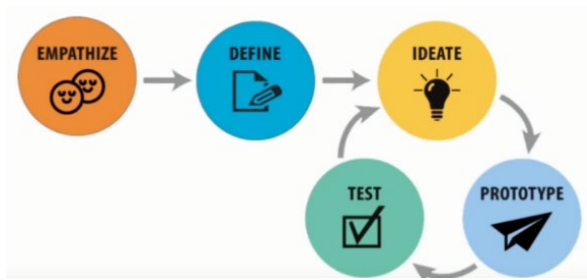
UX : User Experience เป็นกระบวนการออกแบบสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ที่ดึงเอาผู้ใช้ (กลุ่มเป้าหมาย) เข้ามามีส่วนร่วมตั้งแต่เริ่มออกแบบสินค้า หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า "การออกแบบสินค้าโดยคำนึงถึงผู้ใช้เป็นหลัก" นำความต้องการของผู้ใช้ และความต้องการของธุรกิจมารวมกันและสร้างสินค้าที่สามารถตอบโจทย์ได้ทั้ง 2 ฝ่าย



2.2 เข้าถึงข้อมูลได้ง่าย

ในด้านของ UX Design จะเรียนรู้กระบวนการหรือแนวคิดที่เป็นเครื่องมือต่างๆ

2.2.1. Design Thinking : เป็นเครื่องมือหรือกระบวนการที่ให้ความสำคัญกับการทำความเข้าใจผู้ใช้



แนะนำ Platform ไทยชนะ

การบูรณาการรวบรวมข้อมูล เพื่อบริหารจัดการความเสี่ยงการแพร่เชื้อ โดยใช้ QR Code, ข้อมูล Check-in/out รวมถึง แบบประเมินสุขอนามัยของกิจกรรม/กิจการ ทำให้สามารถรวบรวมข้อมูลอยู่ภายใต้มาตรฐานของกระทรวงสาธารณสุข



2.2.2 Service Design : เป็นกระบวนการที่เน้นการออกแบบสำหรับบริการเป็นหลัก

2.2.3 Design Sprint : เป็นกระบวนการออกแบบที่ได้ถูกพัฒนาขึ้น จุดเด่นคือเน้นความเร็วเป็นสำคัญ โดยจะจบได้ใน 5 วัน แต่มีประเด็นที่สำคัญคือ Design Sprint นั้นจะใช้กับผลิตภัณฑ์หรือบริการที่ออกสู่ตลาดแล้วเท่านั้น Design Sprint คือ กระบวนการแก้ปัญหาตามแนวทางของ Google Ventures ที่นำ Design Thinking มาประยุกต์ใช้ในเวลาเพียง 5 วัน โดยภายใน 5 วันนี้จะหาวิธีการแก้ไขปัญหาด้วยการตีโจทย์ สร้างขึ้นงานต้นแบบ และทดสอบชิ้นงานนั้นกับผู้ใช้โดยตรง เพื่อลดความเสี่ยงในการลงทุนพัฒนาผลิตภัณฑ์และบริการที่ไม่ตอบโจทย์ความต้องการของผู้ใช้ ซึ่งเป็นปัญหาที่องค์กรมากมายเผชิญ วิธีการทำงานนี้จะจำกัดเวลาให้สั้นปรับโฟกัสให้งานออกมาตรงจุดเพื่อให้ได้ผลลัพธ์ที่ดีที่สุด

2.2.4 User Centered Design : เป็นแนวคิดในการออกแบบที่มุ่งเน้นให้ความสำคัญกับผู้ใช้งานเป็นหลัก โดยการคิดแก้ปัญหาจะมุ่งเน้นไปที่ผู้ใช้งานเป็นสำคัญ

2.3 ทำให้ความสวยงาม

ในด้านของ UI Design จะเน้นโครงสร้างและองค์ประกอบของการออกแบบ

2.3.1 Information Design : เป็นการออกแบบข้อมูล ที่เน้นการนำเสนอข้อมูลที่สร้างความน่าสนใจ สร้างความเข้าใจ และเกิดการเรียงลำดับของข้อมูลที่ต้องการ

2.3.2 Interaction Design : เป็นกระบวนการออกแบบที่เน้นการตอบโต้หรือการตอบสนองที่ถูกต้อง และนำทางผู้ใช้ไปยังเป้าหมายที่ต้องการ

2.3.3 Information Architect : เป็นเรื่องของการจัดกลุ่มข้อมูล การเรียงลำดับข้อมูล การจัดโครงสร้างของข้อมูล ให้มีความถูกต้องและเข้าใจได้ง่ายเพื่อให้ผู้ใช้งานรู้ลำดับก่อน-หลังการเข้าถึงข้อมูลได้

2.3.4 Visual Design : เป็นการออกแบบที่เน้นการนำเสนอภาพที่มีองค์ประกอบต่างๆ เช่น การจัดเลย์เอาต์, การใช้สี, การใช้ตัวอักษร, การใช้โครงสร้าง, การใช้รูปทรง และรวมไปถึงการใช้พื้นที่ว่างในการนำเสนอภาพให้ผู้ใช้งานได้เข้าใจ

3. UI คืออะไร UI Design หรือ User Interface Design

User คือ ผู้ใช้ ที่มีประสาทสัมผัสทั้ง 5 ตา หู จมูก ปาก อวัยวะงอกออกมา (มือ เท้า)

Interface คือ ส่วนติดต่อเชื่อมประสานกับผู้ใช้อย่างไรจะเป็นหน้าจอ สิ่งพิมพ์ อุปกรณ์ และสิ่งของ

Design คือ การออกแบบเพื่อแก้ไขปัญหาบางอย่างในการใช้งาน

เมื่อรวมกันแล้วก็คือ การออกแบบเพื่อแก้ไขปัญหาที่ส่วนติดต่อประสานกับผู้ใช้งานโดยผู้ใช้งานจะสัมผัสกับ Interface ของเราผ่านประสาทสัมผัสทั้ง 5 ได้แก่ ตา หู จมูก ปาก ร่างกาย หรือ รูป เสียง กลิ่น รส สัมผัส นั่นเอง

ขั้นตอนการทำงานของ UI Designer

1. รับ Requirement สิ่งที่ต้องทำโดยอาจเป็นการรับ wireframe มาจาก UX Designer
2. หาข้อมูล Research หรือหา Reference Style ต่างๆ โดย Follow up ตามข้อมูลและ Wireframe ที่ได้จาก Team และข้อสำคัญคือต้องคำนึงถึงรูปร่างหน้าตาของ Product
3. การทำ Visualize ให้เหมือน Product จริงๆ
4. ทำการ Review กับทีมว่างานของเราที่ออกไปนั้นพร้อมที่จะนำออกไป Test ได้หรือไม่
5. เมื่อผ่านการ Reviews แล้ว ก็ควรจะนำไป Test เบื้องต้นจากผู้ใช้งานที่ได้ผ่านกระบวนการของ UX Design Process มาแล้ว และรับข้อมูลเพื่อนำไปแก้ไข
6. เตรียม Asset และ design specification เพื่อให้ Developer สามารถทำงานได้ง่ายที่สุดและสร้างปัญหาให้ Developer
7. การ Follow up กับ Team Development
8. ทบทวน

ขั้นการเริ่มเป็น UI Designer

1. เรียนรู้ทฤษฎีการออกแบบ
2. เรียนรู้กระบวนการออกแบบ User Experience Design (UX Design)
3. อ่านหนังสือและบทความดีไซน์ให้ได้มากที่สุด
4. เรียนรู้การใช้เครื่องมือที่จะทำ UI Design

Visual Design

- เส้น
- Shape
- สี
- Texture
- Typographic

1. เส้น

เส้นคือจุดนำสายตาจะช่วยนำพาเราไปยังจุดโฟกัสได้ดี เปรียบเสมือนการนำนิ้วไปชี้ที่ใดสักที่ และเส้นตรงที่อยู่ในผลงานจะช่วยควบคุมสายตาของผู้ที่เข้ามาชมผลงานของเราได้อีกด้วย โดยการนำเส้นตรงชี้ไปยังจุดที่โฟกัส และให้เส้นตรงนั้นทำหน้าที่ของมันเองนั่นเป็นเพราะว่าเส้นนำสายตานี้จะนำพาสายตาของผู้ชมให้ไปตามจุดโฟกัส

2. Shape

Shape คือ รูปทรงหรือวัตถุที่ได้ออกมาหลังจากการลากเส้นรูปทรงเป็นองค์ประกอบพื้นฐานในการออกแบบทุกประเภทรูปทรงง่ายๆ อย่างสามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม วงกลม เมื่อนำมาวางด้วยกันก็สามารถสื่อความหมายแบบเฉพาะเจาะจงได้

- Geometric Shape (รูปทรงเรขาคณิต) - เป็นรูปทรงพื้นฐานที่สุด เช่น วงกลม สามเหลี่ยม สี่เหลี่ยม ฯลฯ
- Natural Shape (รูปทรงที่มาจากธรรมชาติ) - รูปทรงที่ลอกเลียนมาจากธรรมชาติ เช่น ต้นไม้ ใบไม้ ฯลฯ
- Free Form Shape (รูปทรงอิสระ) - เป็นการลากเส้นเพื่อให้เกิดรูปทรงอย่างอิสระ

3. สี

ตามหลักวิชาการแล้ว สีเกิดจากแสงที่ตกสะท้อนลงวัตถุและถูกดูดกลืน ลดทอน สะท้อนเป็นสีต่างๆ ให้ตาเรารับรู้ซึ่งตาบอดสีก็เกิดจากรับรู้สีที่ผิดพลาดในตาเรา) ถ้าแสงที่ส่องมาลดลงเราก็จะไม่เห็นสีเหล่านั้น นั่นเป็นสาเหตุที่ว่าทำไมเวลาตอนกลางคืนหรืออยู่ในที่มีมืดมนุษย์เราถึงมองไม่เห็นสีของวัตถุอะไรเลยคุณสมบัติที่กล่าวมาข้างต้น เป็นลักษณะของสีธรรมชาติเป็นสีประเภทลดทอน (subtractive color) ที่ต้องมีแสงในการมองเห็น โดยแม่สีหลักของสีประเภทนี้ได้แก่ RYB (Red Yellow Blue) ที่ใช้ในงานศิลปะ และ CMYK (Cyan Magenta Yellow Key-Black) ในประเภทงานพิมพ์

4. Texture

Texture และ Pattern เป็นส่วนที่ช่วยเพิ่มมิติของงานออกแบบให้สามารถสื่อความหมายได้ง่ายขึ้น โดย Texture เป็นส่วนที่แสดงถึงพื้นผิวของตัวงานชิ้นนั้น ๆ โดยเป็นการจำลองภาพเพื่อให้มองแล้วรู้ว่าวัสดุชิ้นๆ คืออะไรเช่น ลายไม้ ส่วน Pattern คือการวางซ้ำๆ ของรูปภาพหรือรูปทรง

5. Typographic

Typography ก็คือเทคนิคและศิลปะในการประยุกต์ใช้ตัวอักษร และหลักการออกแบบต่างๆ เพื่อประสิทธิภาพในการสื่อสารให้มีความชัดเจน อ่านง่าย และมีความสวยงาม น่าสนใจ โดยเทคนิคการจัดวางตัวอักษรซึ่งส่วนมากจะประกอบด้วย

Typeface vs Fonts

- Typeface คือ ชุดของกลุ่มตัวอักษรแบบต่างๆ
- Font คือ ลักษณะหรือนำหนักของกลุ่ม Typeface เช่น ตัวธรรมดาตัวหนา ตัวบาง หรือ ตัวเอียงโดยบาง Typeface อาจมีลักษณะหลายน้ำหนัก

4. Customer Journey

คือการออกแบบวิธีการในการเก็บข้อมูลและวิเคราะห์ข้อมูลของลูกค้า เพื่อเข้าใจถึงแนวทางการตัดสินใจซื้อสินค้าและบริการของลูกค้ามากยิ่งขึ้น Customer Journey จะบอกขั้นตอนที่ผู้บริโภคที่จะมาซื้อสินค้าและบริการได้อย่างละเอียด ถ้าหากประสบปัญหาในขั้นตอนใดก็สามารถแก้ไขได้อย่างถูกต้อง ซึ่งจะทำให้มีโอกาสที่จะประสบความสำเร็จในธุรกิจได้มากขึ้นทำให้เข้าใจถึงพฤติกรรมของลูกค้าได้ชัดเจนออกแบบสินค้าและบริการเพื่อตอบโจทย์ความต้องการของลูกค้าได้วางแผนกลยุทธ์ในการเข้าถึงของสินค้าและบริการได้

การพัฒนาทักษะด้านดิจิทัล

นายเกษมสุข ศรีแย้ม นักวิชาการเกษตรชำนาญการพิเศษ กลุ่มวิจัยและพัฒนาการจัดการดินเสื่อมโทรม

เรื่อง การออกแบบ UX/UI สุดปัง เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ใช้ (Awesome UX/UI design to Grab the User Attention)

ความสำคัญของ UX/UI

UX ย่อมาจาก User Experience คือ การออกแบบประสบการณ์ใช้งานเพื่อให้ผู้ใช้เกิดความพึงพอใจสูงสุด เช่น ใช้งานง่าย มีลำดับขั้นตอนชัดเจน เป็นการสร้างความรู้สึกจดจำให้ผู้ใช้งานอยากกลับมาใช้งานอีก

UI ย่อมาจาก User Interface คือ การออกแบบที่เชื่อมประสานระหว่างผู้ใช้งานกับระบบหรือผลิตภัณฑ์ ซึ่งมุ่งเน้นไปที่หน้าตาการออกแบบ เช่น การวางภาพ ปุ่ม หรือขนาดตัวอักษร เป็นต้น

Digital Product หมายถึงสินค้าที่อยู่ในรูปแบบของดิจิทัลจับต้องไม่ได้ ต้องใช้คอมพิวเตอร์และโปรแกรมต่างๆ สร้างขึ้นมา อย่างเช่น อีบุ๊ก คอร์สเรียนออนไลน์ ซึ่งข้อดีของการขายสินค้าเหล่านี้คือ สามารถทำเพียงครั้งเดียว จากนั้นก็ขายได้เรื่อยๆ แบ่งเป็น 6 ประเภท ได้แก่ eBook, Online Course, Webinar ย่อมาจาก Web-based Seminar, App Application (แอปพลิเคชัน) หรือที่ทุกคนเรียกกันสั้นๆ ว่า App (แอฟ), Web Site, และ Digital Billboard ป้ายโฆษณาดิจิทัล

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 หรือซอฟต์แวร์ต่างๆ เราไม่ได้ออกแบบแค่ให้ใช้งานได้เท่านั้น แต่ต้องมีมาตรฐานในการออกแบบ เพื่อสร้างประสบการณ์ความพึงพอใจให้กับลูกค้าให้กลับมาใช้งานใหม่อีกครั้ง ประโยชน์ของการออกแบบแบ่งได้ 2 กลุ่มคือ

1. ความถูกต้อง : สร้างกระบวนการทำงานที่ถูกต้อง เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ตามที่ผู้ใช้ต้องการ
2. ความถูกต้อง : สร้างความพึงพอใจของผู้ใช้งานให้อยากกลับมาใช้งานอีก

ทั้ง 2 กลุ่มเป็นสิ่งที่คู่กัน เพราะถ้าเราออกแบบ UX/UI แล้ว ผู้ใช้งานสามารถใช้งานได้ถูกต้องและเกิดความพึงพอใจ จะถือว่าเราประสบความสำเร็จกับการออกแบบ

การพัฒนาทักษะด้านดิจิทัล

นางสาวปานิสรา ทองท้วม นักวิชาการเกษตรชำนาญการ กลุ่มวิจัยและพัฒนาการจัดการดินเสื่อมโทรม

เรื่อง การออกแบบ UX/UI สุดปัง เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ใช้ (Awesome UX/UI design to Grab the User Attention)

Digital Product หมายถึงสินค้าที่อยู่ในรูปแบบของดิจิทัลจับต้องไม่ได้ ต้องใช้คอมพิวเตอร์และโปรแกรมต่างๆ สร้างขึ้นมา อย่างเช่น อีบุ๊ก คอร์สเรียนออนไลน์ ซึ่งข้อดีของการขายสินค้าเหล่านี้คือ สามารถทำเพียงแค่ครั้งเดียว จากนั้นก็ขายได้เรื่อยๆ แบ่งเป็น 6 ประเภท ได้แก่ eBook, Online Course, Webinar ย่อมาจาก Web-based Seminar, App Application (แอปพลิเคชัน) หรือที่ทุกคนเรียกกันสั้นๆ 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 จะบอกขั้นตอนที่ผู้บริโภคที่จะมาซื้อสินค้าและบริการได้อย่างละเอียด 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 โดยองค์ประกอบพื้นฐานของการออกแบบภาพประกอบไปด้วย Lines เส้น Shapes รูปร่าง Texture พื้นผิว Typography คือ เทคนิค และศิลปะในการประยุกต์ใช้ตัวอักษร Colors สี เป็นส่วนสำคัญที่เราสามารถใช้ดึงดูดความสนใจ

การเชื่อมต่อระหว่าง UX และ UI

การออกแบบมีอยู่ในทุกอย่างไม่ว่าจะเป็น การออกแบบสินค้า บริการ หรือซอฟต์แวร์ต่างๆ เราไม่ได้ ออกแบบแค่ให้ใช้งานได้เท่านั้น แต่ต้องมีมาตรฐานในการออกแบบ เพื่อสร้างประสบการณ์ความพึงพอใจให้กับ ลูกค้าให้กลับมาใช้งานใหม่อีกครั้ง ประโยชน์ของการออกแบบแบ่งได้ 2 กลุ่มคือ

1. ความถูกต้อง : สร้างกระบวนการทำงานที่ถูกต้อง เพื่อให้เกิดผลลัพธ์ตามที่ผู้ใช้ต้องการ

2. ความภูมิใจ : สร้างความพึงพอใจของผู้ใช้งานให้อยากกลับมาใช้งานอีก

ทั้ง 2 กลุ่มเป็นสิ่งที่คู่กัน เพราะถ้าเราออกแบบ UX/UI แล้ว ผู้ใช้งานสามารถใช้งานได้อย่างถูกต้องและเกิดความ พึงพอใจ จะถือว่าเราประสบความสำเร็จกับการออกแบบ