



สรุปบทเรียนการพัฒนาความรู้ | หลักสูตรการออกแบบ UX/UI สุดปังเพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ใช้ (Awesome UX/UI design to Grab the User Attention)

ชื่อ-สกุล นางสาววิจิตา อินทศรี ตำแหน่ง นักวิชาการเกษตรชำนาญการพิเศษ
สังกัด กลุ่มวิจัยและพัฒนาการบรรเทาภาวะโลกร้อนทางการเกษตร กวจ.

วันที่อบรม 12 พฤษภาคม 2569

วิทยากร ผู้ช่วยศาสตราจารย์ ดร.วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ

คณบดี วิทยาลัยครูเอทีพีดีไซน์ แอนด์ เอ็นเตอร์เทนเมนต์เทคโนโลยี มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

วัตถุประสงค์

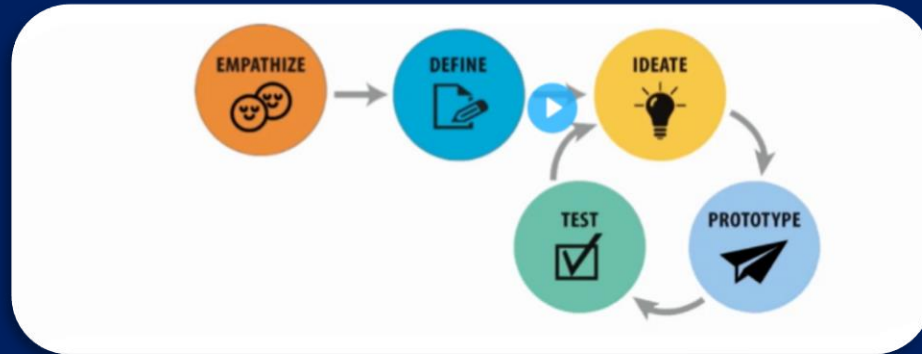
เพื่อให้มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับกระบวนการออกแบบผลิตภัณฑ์ดิจิทัล หรือ Digital Product เข้าใจความหมาย ความแตกต่าง และความเชื่อมโยงระหว่างการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งาน หรือ UX กับการออกแบบส่วนติดต่อกับผู้ใช้งาน หรือ UI รวมทั้งเข้าใจหลักการจัดทำ Customer Journey และพื้นฐานสำคัญในการออกแบบ UX/UI เพื่อให้สามารถนำความรู้ไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนาสื่อ เว็บไซต์ ระบบข้อมูล และบริการดิจิทัลให้มีประสิทธิภาพ ใช้งานง่าย และตอบสนองความต้องการของกลุ่มเป้าหมายได้อย่างเหมาะสม

สรุปบทเรียน

ความสำคัญของการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งาน (UX) และส่วนที่ใช้ในการเชื่อมต่อกับผู้ใช้งาน (UI) การทำความเข้าใจระหว่าง UX และ UI โดย **UX หรือ User Experience** เป็นการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งานโดยยึดผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง มุ่งศึกษาความต้องการ ปัญหา พฤติกรรม และความคาดหวังของกลุ่มเป้าหมาย เพื่อนำข้อมูลมาออกแบบระบบผลิตภัณฑ์ หรือบริการให้ใช้งานง่าย มีขั้นตอนชัดเจน ลดความสับสน และช่วยให้ผู้ใช้บรรลุเป้าหมายที่ต้องการได้อย่างสะดวก ส่วน **UI หรือ User Interface** เป็นการออกแบบส่วนที่ผู้ใช่มองเห็นและใช้ในการโต้ตอบกับระบบ เช่น การจัดวางข้อมูล ภาพ ปุ่ม เมนู สี ตัวอักษร รูปทรง และพื้นที่ว่าง งานออกแบบที่ดีจึงต้องผสานทั้ง UX และ UI เข้าด้วยกัน กล่าวคือ ต้องมีทั้งความถูกต้องและสะดวกในการใช้งาน รวมถึงมีความสวยงาม น่าสนใจ และสร้างความพึงพอใจแก่ผู้ใช้



กระบวนการและแนวคิดที่สามารถนำมาใช้ในการออกแบบ UX ได้แก่ **Design Thinking** ซึ่งเป็นกระบวนการที่ให้ความสำคัญกับการทำความเข้าใจผู้ใช้ การกำหนดปัญหา การคิดแนวทางแก้ไข การสร้างต้นแบบ และการทดสอบกับผู้ใช้จริง เพื่อให้ได้แนวทางที่สอดคล้องกับความต้องการมากที่สุด ส่วน **Service Design** เป็นการออกแบบที่เน้นกระบวนการให้บริการในภาพรวม โดยพิจารณาความเชื่อมโยงระหว่างผู้รับบริการ บุคลากร ขั้นตอนการทำงาน และช่องทางบริการ ขณะที่ **Design Sprint** เป็นกระบวนการออกแบบและแก้ปัญหาอย่างรวดเร็วภายในระยะเวลาจำกัด ช่วยให้สามารถพัฒนาแนวคิด สร้างต้นแบบ และทดสอบได้โดยไม่ต้องใช้เวลานาน นอกจากนี้ ยังมีแนวคิด **User-Centered Design** ซึ่งมุ่งให้ความสำคัญกับผู้ใช้งานเป็นหลัก และใช้ปัญหา ความต้องการ และพฤติกรรมของผู้ใช้เป็นจุดเริ่มต้นของการออกแบบ



ในด้านการออกแบบ UI ได้เรียนรู้ถึงองค์ประกอบที่ช่วยให้ข้อมูลมีความชัดเจนและน่าสนใจ ได้แก่ **Information Design** ซึ่งเป็นการออกแบบและนำเสนอข้อมูลให้เข้าใจง่าย มีลำดับ และเหมาะสมกับกลุ่มเป้าหมาย **Interaction Design** เป็นการออกแบบการตอบโต้ระหว่างผู้ใช้กับระบบ เช่น การกดปุ่ม การเลือกเมนู การกรอกข้อมูล หรือการแจ้งเตือน ส่วน **Information Architecture** เป็นการจัดกลุ่ม จัดหมวดหมู่ และเรียงลำดับข้อมูลให้มีโครงสร้างที่ชัดเจน เพื่อให้ผู้ใช้สามารถค้นหาและเข้าถึงข้อมูลได้อย่างสะดวก อีกองค์ประกอบหนึ่งคือ **Visual Design** ซึ่งให้ความสำคัญกับการนำเสนอภาพโดยใช้การจัดวางองค์ประกอบหรือเลย์เอาต์ เลือกใช้สี ตัวอักษร รูปทรง โครงสร้าง และพื้นที่ว่างให้เหมาะสมกับความรู้สึกของผู้ใช้ ทำให้ผู้ใช้เห็นข้อมูลสำคัญตามลำดับ ลดความซับซ้อน และทำให้การสื่อสารเป็นระบบระเบียบ น่าเชื่อถือ และเป็นมืออาชีพ



การจัดทำ **Customer Journey** เป็นอีกเครื่องมือที่มีความสำคัญ โดยการวิเคราะห์เส้นทางและประสบการณ์ของผู้ใช้ในแต่ละช่วง ตั้งแต่การรับรู้ข้อมูล ความสนใจ การค้นหาข้อมูล การตัดสินใจใช้งาน ตลอดจนการกลับมาใช้บริการหรือบอกต่อ การศึกษาเส้นทางดังกล่าวช่วยให้ทราบว่าผู้ใช้ต้องพบกับขั้นตอนใดบ้าง มีปัญหาหรือความไม่สะดวกในจุดใด และหน่วยงานควรปรับปรุงบริการส่วนใด การเข้าใจ Customer Journey จึงช่วยให้สามารถออกแบบสินค้าและบริการได้ตรงกับความต้องการของผู้ใช้ สามารถแก้ไขปัญหาได้อย่างตรงจุดและเป็นระบบ



หลักสูตรนี้ยังให้ความสำคัญกับการออกแบบ **Corporate Identity หรือ CI** ซึ่งเป็นการกำหนดและออกแบบ ลักษณะเฉพาะขององค์กรหรือแบรนด์ เพื่อสร้างตัวตน ทิศทาง และภาพจำที่ชัดเจนแก่กลุ่มเป้าหมาย องค์ประกอบของ CI ประกอบด้วยโลโก้ สีประจำองค์กร ตัวอักษร รูปแบบภาพ และแนวทางการสื่อสาร การใช้องค์ประกอบเหล่านี้อย่างสม่ำเสมอ ในเว็บไซต์ เอกสาร สื่อประชาสัมพันธ์ และบริการดิจิทัล จะช่วยให้ผู้ใช้จดจำหน่วยงานได้ง่าย เกิดความเชื่อมั่น และมองเห็นถึง ความเป็นมืออาชีพขององค์กร

โดยสรุป การออกแบบ UX/UI ที่ดีต้องเริ่มจากการเข้าใจผู้ใช้งานอย่างแท้จริง นำข้อมูลความต้องการและพฤติกรรม ของผู้ใช้งานจัดทำโครงสร้างเนื้อหา ออกแบบขั้นตอนการใช้งาน และเลือกใช้อุปกรณ์ประกอบด้านภาพอย่างเหมาะสม จากนั้นควร นำแนวคิดหรือต้นแบบไปทดสอบกับผู้ใช้ รับฟังข้อคิดเห็น และนำผลที่ได้รับมาปรับปรุงอย่างต่อเนื่อง เพื่อให้ผลิตภัณฑ์หรือ บริการดิจิทัลมีทั้งประโยชน์ ใช้งานง่าย สวยงาม น่าเชื่อถือ และตอบสนองต่อเป้าหมายของผู้ใช้และหน่วยงานได้อย่างมีประสิทธิภาพ



ประโยชน์ที่ได้รับต่อตนเอง

การเข้ารับการอบรมหลักสูตรนี้ทำให้มีความรู้และความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการออกแบบ UX/UI มากขึ้น ซึ่งจำเป็นต้อง นำหลักการทั้ง UX/UI มาเชื่อมโยงกัน ความรู้ดังกล่าวช่วยให้สามารถพิจารณางานออกแบบได้อย่างเป็นระบบ ไม่มุ่งเน้นเพียง ความสวยงาม แต่ต้องคำนึงถึงความต้องการของกลุ่มเป้าหมาย ความสะดวกในการใช้งาน และผลลัพธ์ที่กลุ่มเป้าหมายได้รับ นอกจากนี้ ยังสามารถนำหลัก Information Design, Visual Design และ Information Architecture มาปรับใช้ในการจัดทำ รายงาน ผลงานวิจัย สื่อประชาสัมพันธ์ และสื่อถ่ายทอดองค์ความรู้ด้านการเกษตรและการเปลี่ยนแปลงสภาพภูมิอากาศ ให้มี โครงสร้างชัดเจน อ่านง่าย น่าสนใจ และสื่อสารสาระสำคัญได้ตรงประเด็น ส่งผลให้การทำงานมีประสิทธิภาพ



ประโยชน์ที่ได้รับต่อหน่วยงาน

ความรู้ด้าน UX/UI สามารถนำไปประยุกต์ใช้เพื่อยกระดับคุณภาพการให้บริการและการสื่อสารของหน่วยงานผ่าน ช่องทางดิจิทัล เช่น เว็บไซต์ ระบบฐานข้อมูล สื่อประชาสัมพันธ์ ระบบเผยแพร่ผลงานวิจัย และช่องทางให้บริการข้อมูลแก่ ประชาชน เกษตรกร นักวิชาการ และหน่วยงานที่เกี่ยวข้อง การออกแบบที่คำนึงถึงผู้ใช้จะช่วยให้ผู้รับบริการสามารถค้นหา ข้อมูลได้สะดวก เข้าใจขั้นตอนการใช้งานได้ง่าย และเข้าถึงสาระสำคัญได้รวดเร็วขึ้น

การจัดหมวดหมู่และลำดับข้อมูลอย่างเหมาะสมยังช่วยลดความสับสน ลดข้อผิดพลาด และลดภาระของเจ้าหน้าที่ใน การตอบคำถามหรือชี้แจงข้อมูลซ้ำ ๆ ขณะเดียวกัน การกำหนดรูปแบบการนำเสนอ สี ตัวอักษร และอัตลักษณ์องค์กรให้เป็น มาตรฐานเดียวกัน จะช่วยสร้างภาพลักษณ์ของหน่วยงานให้มีความทันสมัย เป็นมืออาชีพ และน่าเชื่อถือมากขึ้น