



บันทึกข้อความ

ผบร. สวพ.
เลขที่รับ..... ๓๑๑
วันที่..... ๑๙ ส.ค. ๖๗
เวลา..... ๑๓.๓๐๖.

ส่วนราชการ กลุ่มพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานที่ ๔ สำนักวิศวกรรมเพื่อการพัฒนาที่ดิน โทร ๑๒๘๓

ที่ กษ ๐๘๐๔.๐๘/๑๖๕

วันที่ ๑๙ สิงหาคม ๒๕๖๗

เรื่อง รายงานผลการพัฒนาทางไกลด้วยระบบการฝึกอบรมผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์

เรียน ผอ.สวพ. ผ่าน ผอ.กพฐ๔

ตามแบบกำหนดและประเมินตัวชี้วัดด้านผลสัมฤทธิ์ของประจำปีงบประมาณ พ.ศ. ๒๕๖๗ ของสำนักวิศวกรรมเพื่อการพัฒนาที่ดิน กรมพัฒนาที่ดิน ให้ข้าราชการอบรมศึกษาการพัฒนาความรู้ผ่านระบบหลักสูตรเพื่อพัฒนาทักษะด้านดิจิทัลฯ (TDGA) และ e-training โดยพัฒนาครบถ้วนตามเงื่อนไขของหลักสูตรอย่างน้อย ๑ เรื่อง (ระดับความสำเร็จของการส่งเสริมการพัฒนาความรู้) และมีการสรุปทเรียน ๑ เรื่อง ส่งให้ผู้บังคับบัญชา นั้น

ข้าพเจ้า นายธนดล บุญสุข ตำแหน่ง วิศวกรโยธาปฏิบัติการ สังกัดกลุ่มพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานที่ ๔ สำนักวิศวกรรมเพื่อการพัฒนาที่ดิน กรมพัฒนาที่ดิน ได้ผ่านการพัฒนาทางไกลด้วยระบบการฝึกอบรมผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์ จำนวน ๒ หลักสูตร ได้แก่

๑. การออกแบบ UX/UI สดปัง เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ใช้ (Awesome UX/UI design to Grab the User Attention) (TDGA)

๒. การกำหนดตัวชี้วัดรายบุคคลสำหรับการประเมินผลการปฏิบัติงาน (e-training)

จึงขอสรุปทเรียนที่ได้รับการพัฒนาความรู้ในรอบการประเมินที่ ๒/๒๕๖๗ จำนวน ๑ หลักสูตร ได้แก่ เรื่อง การออกแบบ UX/UI สดปัง เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ใช้ (Awesome UX/UI design to Grab the User Attention) (TDGA) รายละเอียดปรากฏตามรายงานสรุปทเรียน และได้แนบสำเนาใบประกาศนียบัตร จำนวน ๒ หลักสูตร มาพร้อมนี้

จึงเรียนมาเพื่อโปรดพิจารณา

- นายธนดล บุญสุข (๑๙ สิงหาคม ๖๗)

ธนดล บุญสุข
(นายธนดล บุญสุข)
วิศวกรโยธาปฏิบัติการ

(นายศรีวิทย์ วรรณชะลา)

ผู้อำนวยการกลุ่มพัฒนาโครงสร้างพื้นฐานที่ ๔

นายชนากร นาเชียงไต้

ผู้อำนวยการสำนักวิศวกรรมเพื่อการพัฒนาที่ดิน

รายงานสรุปผลการพัฒนาทางไกลด้วยระบบการฝึกอบรมผ่านสื่ออิเล็กทรอนิกส์

๑. หัวข้อพัฒนาความรู้

การออกแบบ UX/UI สุดปัง เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ใช้ เรียนรู้เกี่ยวกับความหมายของผลิตภัณฑ์ดิจิทัล (Digital Product) ความสำคัญของการออกแบบประสบการณ์ของผู้ใช้งาน(UX) และส่วนที่ใช้ในการเชื่อมต่อกับผู้ใช้งาน (UI) โดยเรียนรู้จากตัวอย่างของการออกแบบในปัจจุบัน

๒. เนื้อหาโดยสังเขป

๒.๑ Digital Product คือสินค้าที่อยู่ในรูปแบบของดิจิทัลจับต้องไม่ได้ ต้องใช้คอมพิวเตอร์และโปรแกรมต่างๆในการสร้างขึ้นมา เช่น E Book คอร์สเรียนออนไลน์ ซึ่งข้อดีของการขายสินค้าเหล่านี้ คือเราสามารถทำได้เพียงแค่ ครั้งเดียว จากนั้นก็ขายได้เรื่อย ๆ ยิ่งเราสามารถสร้างตัวเราและสินค้าให้น่าเชื่อถือมากเท่าไร ก็ยิ่งทำให้คนอยากซื้อสินค้ากับเรามากเท่านั้น เมื่อไหร่ที่เราใช้เทคโนโลยี

๒.๒ ความสำคัญของ UX/UI

- ทำให้ใช้งานง่าย
- เข้าถึงข้อมูลได้ง่าย
- ให้ความสวยงาม
- ตอบสนองความต้องการผู้ใช้
- ทำให้ดูน่าเชื่อถือ

๒.๓ UX(User experience) คือ ประสบการณ์ของผู้ใช้เป็นกระบวนการออกแบบสินค้าหรือผลิตภัณฑ์ที่ติดกับผู้ใช้ หรือกลุ่มเป้าหมายเข้ามามีส่วนร่วมตั้งแต่เริ่มออกแบบสินค้า หรือเรียกอีกอย่างหนึ่งว่า การออกแบบสินค้าโดยคำนึงถึงผู้ใช้เป็นหลัก นำความต้องการของผู้ใช้ ความต้องการของธุรกิจมารวมกัน สิ่งสินค้าที่สามารถปรับตัวได้ทั้งสองฝ่าย

๒.๓.๑ UX Design มีกระบวนการหรือแนวคิดในการออกแบบ ได้แก่

- Design Thinking เป็นเครื่องมือหรือกระบวนการที่ให้ความสำคัญกับการทำความเข้าใจผู้ใช้
- Service Design เป็นกระบวนการที่เน้นการออกแบบสำหรับการบริการเป็นหลัก
- Design Sprint เป็นกระบวนการออกแบบที่ได้ถูกพัฒนาขึ้น จุดเด่นคือเน้นความเร็วเป็นสิ่งสำคัญ โดยจะจบได้ใน ๕ วัน แต่มีประเด็นที่สำคัญคือ Design Sprint นั้นจะใช้ผลิตภัณฑ์

หรือบริการที่ออก สู่ตลาดแล้วเท่านั้น

- User Centered Design เป็นแนวคิดในการออกแบบที่มุ่งเน้นให้ความสำคัญกับผู้ใช้งานเป็นหลัก โดยการคิดแก้ปัญหาจะมุ่งเน้นไปที่ผู้ใช้งานเป็นหลัก

๒.๔ UI Design หรือ User Interface Design คือ ส่วนต่อประสานกับผู้ใช้

- User คือ ผู้ใช้ ที่มีประสาทสัมผัสทั้ง ๕ ตา หู จมูก ปาก ร่างกาย หรือ รูป รส กลิ่น เสียง สัมผัส
- Interface คือ ส่วนติดต่อเชื่อมประสาทกับผู้ใช้ ไม่ว่าจะเป็น หน้าจอ สิ่งพิมพ์ อุปกรณ์ สิ่งของ
- Design คือ การออกแบบเพื่อแก้ไขปัญหาบางอย่างในการใช้งาน

UI Design หรือ User Interface Design คือ การออกแบบเพื่อแก้ไขปัญหาที่ส่วนติดต่อประสานกับผู้ใช้ โดยผู้ใช้งานสามารถติดต่อกับ Interface ของเราผ่านประสาทสัมผัสทั้ง ๕ ได้แก่ ตา หู จมูก ปาก ฯลฯ

๒.๔.๑ UI Design มีองค์ประกอบในการออกแบบ ได้แก่

- Information Design เป็นการออกแบบข้อมูล ที่เน้นการนำเสนอข้อมูลที่สร้างความน่าสนใจ สร้างความเข้าใจ และเกิดการเรียงลำดับของข้อมูลที่ต้องการ
- Interaction Design เป็นกระบวนการออกแบบที่เน้นการตอบโต้หรือการตอบสนองที่ถูกต้อง และนำทางผู้ใช้ไปยังเป้าหมายที่ต้องการ
- Information Architect เป็นเรื่องของการจัดกลุ่มข้อมูล การเรียงลำดับข้อมูล การจัดโครงสร้าง ของข้อมูล ให้มีความถูกต้องและเข้าใจได้ง่าย เพื่อให้ผู้ใช้งานรู้ลำดับก่อน หลัง การเข้าถึงข้อมูลได้
- Visual Design เป็นการออกแบบที่เน้นการนำเสนอภาพที่มีองค์ประกอบต่างๆ เช่น การจัด Layout การใช้สี การใช้ตัวอักษร การใช้โครงสร้าง การใช้รูปภาพ และรวมไปถึงการใช้พื้นที่ว่างในการ นำเสนอภาพให้ผู้ใช้งานได้เข้าใจ
- Human Computer Interaction เป็นศาสตร์การออกแบบที่เฉพาะเจาะจงโดยพูดถึงความสัมพันธ์ ระหว่างมนุษย์กับ Computer เมื่อสองสิ่งนี้ต้องมาทำงานร่วมกัน จะมีเอกลักษณ์เฉพาะบางอย่าง ทั้งในเรื่องของความยืดหยุ่น ความหลากหลายและการปรับเปลี่ยน

๒.๕ Costumer journey หมายถึงการแสดงเส้นทางที่ลูกค้าเดินทางตั้งแต่เริ่มรู้จักกับผลิตภัณฑ์หรือบริการจนถึงการใช้งานจริงและหลังการใช้งาน ซึ่งช่วยให้ดีไซเนอร์สามารถเข้าใจความต้องการและปัญหาของลูกค้า ได้ดีขึ้นและออกแบบประสบการณ์ที่ตอบโจทย์ได้อย่างสมบูรณ์แบบ.

๒.๖ การออกแบบที่เน้น Digital Product

- Persona รู้จักกลุ่มเป้าหมาย กลุ่มลูกค้า “ผู้ใช้ในจินตนาการ” หรือบุคคลสมมุติ โดยจำลองลักษณะ เพศ, วัย, อาชีพ, กำลังซื้อ, ไลฟ์สไตล์ ของกลุ่มเป้าหมายขึ้นมาหลาย ๆ คนต่างกันไป
- Content วางเนื้อหา คัดเลือกเนื้อหาที่น่าสนใจ
- การจัดเรียงข้อมูล นำเสนอเนื้อหา ตามการจัดเรียงตามความสำคัญ ตามวันเวลา ฯลฯ

๒.๗ ขั้นตอนการเป็น UI Designer

- เรียนรู้พื้นฐาน ศึกษาหลักการออกแบบ, ทฤษฎีสี, และการจัด Layout
- ฝึกฝนทักษะ ใช้เครื่องมือออกแบบเช่น Sketch, Figma, หรือ Adobe XD
- สร้าง Portfolio สร้างงานตัวอย่างที่แสดงทักษะและความเข้าใจ
- เรียนรู้จากประสบการณ์จริง เข้าร่วมโครงการจริงหรือฝึกงานเพื่อเพิ่มประสบการณ์
- ติดตามแนวโน้ม Update ตัวเองกับเทรนด์และเทคโนโลยีใหม่ ๆ

๒.๘ CI หรือ Corporate Identity เป็นการสร้างเอกลักษณ์ที่ชัดเจนให้กับองค์กรผ่านการออกแบบที่สอดคล้องกัน เช่น โลโก้, สี, ฟอนต์, และรูปแบบการสื่อสาร การออกแบบ CI มีเป้าหมายเพื่อให้แบรนด์ดูเป็นหนึ่งเดียวและสร้างความประทับใจที่ดีแก่ลูกค้า

๒.๙ Visual Design

๒.๙.๑ เส้น (Line) ใช้ในการสร้างกรอบ, ขอบเขต, และแยกแยะพื้นที่ในงานออกแบบ เส้นยังช่วยนำสายตาและสร้างความรู้สึกรวมทั้งทิศทางหรือการเคลื่อนไหว

๒.๙.๒ รูปร่าง (Shape) รูปร่างช่วยกำหนดพื้นที่และสร้างการรับรู้ของวัตถุในงานออกแบบ เช่น วงกลม, สี่เหลี่ยม, หรือสามเหลี่ยม ซึ่งช่วยเพิ่มความหลากหลายและความน่าสนใจ

๒.๙.๓ สี (Color) ใช้เพื่อดึงดูดความสนใจ, สื่ออารมณ์, และสร้างบรรยากาศ สีมีผลต่อการรับรู้ และสามารถส่งเสริมการเชื่อมโยงกับแบรนด์ได้

๒.๙.๔ พื้นผิว (Texture) สร้างความรู้สึสัมผัสและลักษณะของพื้นผิว เช่น การให้ความรู้สึกเรียบ, ขรุขระ, หรือแม้แต่ความรู้สึกของวัสดุจริง ช่วยเพิ่มมิติและความลึกให้กับการออกแบบ

๒.๙.๕ การออกแบบตัวอักษร (Typography) การเลือกและจัดรูปแบบฟอนต์เพื่อสื่อสารข้อความอย่างมีประสิทธิภาพ การจัดวางข้อความ, ขนาด, และสไตล์ของฟอนต์มีผลต่อความอ่านง่ายและความรู้สึกโดยรวมของงานออกแบบ

๒.๑๐ ความสัมพันธ์ระหว่าง UX และ UI

UX (User Experience) มุ่งเน้นไปที่ประสบการณ์ของผู้ใช้โดยรวม เช่น ความสะดวกในการทำงาน, การเดินทางของผู้ใช้, และความพึงพอใจเมื่อใช้ผลิตภัณฑ์หรือบริการ UX เน้นการศึกษาความต้องการและปัญหาของผู้ใช้เพื่อสร้างประสบการณ์ที่มีประสิทธิภาพและเป็นมิตร.

UI (User Interface) มุ่งเน้นไปที่การออกแบบและการจัดการองค์ประกอบที่ผู้ใช้จะโต้ตอบด้วย เช่น ปุ่ม, เมนู, และฟอร์ม UI มีบทบาทในการทำให้การโต้ตอบเป็นไปอย่างราบรื่นและสวยงาม

๓. ประโยชน์ที่ได้รับ

การเรียนรู้การออกแบบ UX/UI นำมาซึ่งประโยชน์หลายประการ

๓.๑ ดึงดูดความสนใจ เข้าใจวิธีการสร้างประสบการณ์ที่น่าสนใจและดึงดูดผู้ใช้ผ่านการออกแบบที่สวยงามและใช้งานง่าย

๓.๒ เพิ่มความพึงพอใจของผู้ใช้ สามารถออกแบบให้ตรงกับความต้องการและพฤติกรรมของผู้ใช้, ส่งผลให้เกิดความพึงพอใจและความภักดีต่อผลิตภัณฑ์

๓.๓ การเข้าใจผลิตภัณฑ์ดิจิทัล: เรียนรู้เกี่ยวกับความหมายของผลิตภัณฑ์ดิจิทัลช่วยให้สามารถออกแบบและพัฒนาโซลูชันที่ตอบโจทย์ในบริบทของเทคโนโลยีและตลาด

๓.๔ ปรับปรุง UX และ UI: เข้าใจความสำคัญของ UX ในการสร้างประสบการณ์ที่ดีและ UI ในการออกแบบองค์ประกอบที่ใช้ทำงานง่าย ช่วยให้การออกแบบผลิตภัณฑ์มีความสมดุลและเป็นไปตามความต้องการของผู้ใช้

๓.๕ เรียนรู้จากตัวอย่างปัจจุบัน: ศึกษาแนวทางและวิธีการออกแบบที่ประสบความสำเร็จในปัจจุบันจะช่วยให้สามารถปรับใช้แนวทางที่ดีที่สุดและทันสมัยในการออกแบบของตนเอง

๔. แนวคิด

การออกแบบ UX/UI สุดปังอาจดูเหมือนเป็นเรื่องที่เกี่ยวข้องกับการพัฒนาดิจิทัลเป็นหลัก แต่แนวคิดเหล่านี้สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในงานวิศวกรรมโยธาได้ด้วย โดยเฉพาะในการออกแบบและพัฒนาระบบหรือเครื่องมือที่เกี่ยวข้องกับการทำงานของวิศวกรโยธา

๔.๑ การออกแบบเครื่องมือและแอปพลิเคชันสำหรับวิศวกรโยธา การพัฒนาแอปพลิเคชันสำหรับวิศวกรโยธา การออกแบบ UX/UI ที่ดีสามารถช่วยให้แอปพลิเคชันที่ใช้ในการคำนวณ, การออกแบบโครงสร้าง, หรือการจัดการโครงการมีความใช้งานง่ายและมีประสิทธิภาพ. เช่น แอปพลิเคชันที่ช่วยในการคำนวณโครงสร้างหรือการจัดการโครงการก่อสร้างควรมีการออกแบบที่สะดวกสบายและสามารถเข้าถึงฟังก์ชันต่าง ๆ ได้ง่าย รวมไปถึงการจัดการข้อมูล ระบบที่ช่วยในการจัดการข้อมูลก่อสร้าง, แผนผัง, และเอกสารที่เกี่ยวข้องควรมีการออกแบบ UX/UI ที่ดีเพื่อให้การเข้าถึงข้อมูลและการทำงานร่วมกันของทีมเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ

๔.๒ การออกแบบประสบการณ์การใช้งาน ซอฟต์แวร์ออกแบบหรือเครื่องมือที่ใช้ในงานวิศวกรรมโยธา ควรมีการออกแบบ UX/UI ที่ช่วยให้การทำงานเป็นไปอย่างราบรื่น เช่น การออกแบบอินเตอร์เฟซที่ช่วยให้การวาดแผนผังหรือการคำนวณทางวิศวกรรมเป็นเรื่องง่ายและเข้าใจได้

๔.๓ การสื่อสารและการทำงานร่วมกัน สำหรับโครงการก่อสร้างที่มีทีมงานหลายฝ่าย การออกแบบ UX/UI ของระบบการจัดการโครงการจะช่วยให้การสื่อสารและการทำงานร่วมกันเป็นไปอย่างมีประสิทธิภาพ เช่น การจัดการงาน, การติดตามความก้าวหน้า, และการแบ่งปันข้อมูล รวมไปถึงการพัฒนากระบวนการรายงาน ระบบที่ใช้ในการรายงานความก้าวหน้า, ปัญหาหรือการตรวจสอบต้องมีการออกแบบที่ช่วยให้การนำเสนอข้อมูลมีความชัดเจนและเข้าใจง่าย

ประกาศนียบัตร

ให้ไว้เพื่อแสดงว่า

รณดล บุญสุข

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

รวมระยะเวลาทั้งสิ้น 2 : 0 ชั่วโมง

โดยสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล
ภายใต้การดำเนินงานของสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล (องค์การมหาชน)
ให้ไว้ ณ วันที่ 7 ส.ค. 2567



(นางไอรดา เหลืองวิไล)

รองผู้อำนวยการสำนักงานพัฒนารัฐบาลดิจิทัล
รักษาการแทนผู้อำนวยการสถาบันพัฒนาบุคลากรภาครัฐด้านดิจิทัล



93827789



กรมพัฒนาที่ดิน

ขอมอบประกาศนียบัตรฉบับนี้ไว้เพื่อแสดงว่า

นายธนดล บุญสุข

ได้ผ่านการฝึกอบรมการเรียนรู้ผ่านสื่อออนไลน์ ระบบ LDD e-Training
หลักสูตร “การกำหนดตัวชี้วัดรายบุคคลสำหรับการประเมินผลการปฏิบัติงาน”

รุ่นที่ 2/2567 : เมษายน 2567 – กันยายน 2567

(นายปราโมทย์ ยาใจ)
อธิบดีกรมพัฒนาที่ดิน