

สรุปบทเรียนการพัฒนาความรู้

หลักสูตร

การออกแบบ UX/UI สดปั่ง เพื่อดึงดูดความสนใจของผู้ใช้งาน

ชื่อ-สกุล (ภาษาไทย) นางสาวประไพพิศ ศรีมาวงษ์ ตำแหน่ง นักวิทยาศาสตร์ชำนาญการพิเศษ

สังกัด กลุ่มวิจัยกายภาพดิน สำนักวิทยาศาสตร์เพื่อการพัฒนาที่ดิน

วันที่อบรม 6 สิงหาคม 2569 วิทยากร ผศ.ดร.วิลาวัลย์ อินทร์ชำนาญ

ณ คณะ วิทยาลัยครีเอทีฟดีไซน์ แอนด์เอ็นเตอร์เทนเมนต์เทคโนโลยี

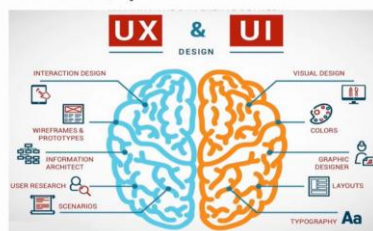
มหาวิทยาลัยธุรกิจบัณฑิต

วัตถุประสงค์ของหลักสูตร เพื่อเสริมสร้างความรู้ความเข้าใจเกี่ยวกับหลักการออกแบบ UX/UI และการออกแบบผลิตภัณฑ์ดิจิทัลโดยคำนึงถึงผู้ใช้งานเป็นสำคัญ และสามารถนำแนวคิดและกระบวนการออกแบบไปประยุกต์ใช้ในการพัฒนางาน บริการ และสื่อดิจิทัลให้มีประสิทธิภาพและตอบโจทย์ผู้ใช้อย่างดียิ่งขึ้น

สรุปบทเรียน



"UX" สร้างประสบการณ์ที่ดี ให้ผู้ใช้



การออกแบบ UX/UI สำหรับ Digital Product

แก่นสำคัญ: เข้าใจผู้ใช้ • จัดโครงสร้างข้อมูล • ออกแบบหน้าจอ • ทดลองและปรับปรุง



ภาพรวมจากบทเรียน

เนื้อหาในเอกสารครอบคลุม Digital Product ความสำคัญของ UX/UI ตัวอย่างการออกแบบในปัจจุบัน Customer Journey, Corporate Identity (CI), User Centered Design และ Design Sprint

1

Digital Product และเป้าหมายของการออกแบบ

- ตัวอย่างผลิตภัณฑ์ดิจิทัลที่ปรากฏในแบบทดสอบ ได้แก่ Mobile Application, eBook และ Website
- การออกแบบผลิตภัณฑ์ดิจิทัลไม่ได้มุ่งเพียงความสวยงาม แต่ต้องทำให้ผู้ใช้เข้าถึงข้อมูลและใช้งานได้สะดวก
- แนวคิดสำคัญคือเริ่มจากผู้ใช้และปัญหาจริง แล้วพัฒนาแนวทางที่ตอบโจทย์การใช้งาน

2 UX และ UI ต่างกันอย่างไร



UX – User Experience ประสบการณ์ของผู้ใช้

- เน้นความสะดวก รวดเร็ว และการเข้าถึงข้อมูล
- ทำความเข้าใจผู้ใช้ กลุ่มเป้าหมาย และปัญหาที่พบ
- เกี่ยวข้องกับ User Research, Scenario, Wireframe และ Information Architecture
- ออกแบบเส้นทางและลำดับการใช้งานให้เข้าใจง่าย



UI – User Interface สิ่งที่ผู้ใช้เห็นและโต้ตอบ

- เน้น Visual Design และการสื่อสารผ่านหน้าจอ
- องค์ประกอบที่ปรากฏในบทเรียน ได้แก่ สี กราฟิก Layout และ Typography
- Shape หรือรูปทรงช่วยสื่อความหมายเฉพาะเจาะจง
- UI ที่เป็นระบบช่วยให้หน้าจออ่านง่ายและมีภาพลักษณ์สม่ำเสมอ



UX + UI ต้องทำงานร่วมกัน

UX ช่วยกำหนดว่า 'ผู้ใช้ต้องการอะไรและควรใช้งานอย่างไร' ส่วน UI ช่วยถ่ายทอดสิ่งนั้นออกมาเป็นหน้าจอ สี ตัวอักษร รูปทรง และองค์ประกอบที่ผู้ใช่มองเห็น

3 วงจรการคิดจากผู้ใช้สู่ต้นแบบ



รู้จักผู้ใช้



รับปัญหา



หาไอเดีย



สร้างตัวอย่าง



ทดสอบ

หัวใจของกระบวนการ คือ การนำผลจากการทดสอบกลับมาปรับปรุง ไม่ยึดการออกแบบครั้งแรกเป็นคำตอบสุดท้าย

4 Customer Journey: มองเส้นทางของผู้ใช้ให้ครบ

- ใช้เพื่อทำความเข้าใจพฤติกรรมและลำดับการตัดสินใจของลูกค้าหรือผู้ใช้
- เกี่ยวข้องกับการเก็บและวิเคราะห์ข้อมูล เพื่อเห็นจุดที่ผู้ใช้พบปัญหา ความต้องการ และโอกาสในการพัฒนา
- ข้อมูลจาก Customer Journey ช่วยให้การออกแบบสินค้าและบริการตอบโจทย์ผู้ใช้ได้ชัดเจน

5 User Centered Design (UCD): ให้ผู้ใช้เป็นศูนย์กลาง

- ให้ความสำคัญกับการทำความเข้าใจผู้ใช้อีกก่อนเริ่มออกแบบ
- การแก้ปัญหาและการตัดสินใจในการออกแบบควรยึดความต้องการและบริบทของผู้ใช้เป็นหลัก
- การทดสอบและรับข้อเสนอแนะจากผู้ใช้เป็นส่วนสำคัญของการพัฒนาให้ดีขึ้น

6 Corporate Identity (CI) และการสื่อสารด้วยภาพ



CI: ตัวตนของแบรนด์/องค์กร

- สร้างลักษณะเฉพาะและทิศทางที่ชัดเจน
- ช่วยให้แบรนด์โดดเด่นและสื่อความเป็นตัวตน
- ทำให้ผู้ใช้จดจำภาพลักษณ์ได้อย่างต่อเนื่อง



Visual Design ใน UI

- สี ตัวอักษร Layout กราฟิก และรูปทรงต้องทำงานร่วมกัน
- Typography ช่วยกำหนดลำดับสายตาและความอ่านง่าย
- Shape สามารถใช้สื่อความหมายและสร้างความจำได้

