

DIGITAL PORTFOLIO

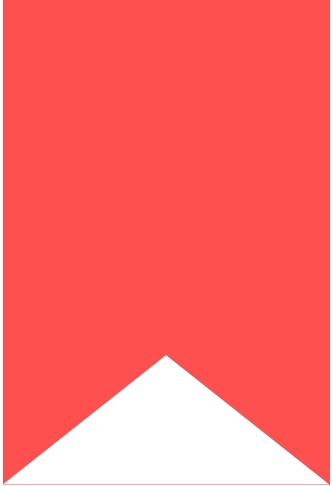
342131 Human-Computer Interaction



ABOUT ME



ชื่อ นางสาวอนุชิตา จำปา ชื่อเล่น เอิน
วันเกิด 27 มกราคม พ.ศ.2542 อายุ 19 ปี
จบจากโรงเรียนปlovakadengพิทยาคม จ.ระยอง
กำลังศึกษาระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1 สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ
ภาควิชาการคอมพิวเตอร์ คณะวิทยาศาสตร์ มหาวิทยาลัยขอนแก่น
งานอดิเรก : พังเพลง, ถ่ายรูป, ดูหนัง
หนังที่ชอบ : Harry Potter



HOME



GOOD-BAD DESIGN

POSTER AND LOGO

LEAN CANVAS



PERSONA AND SCENARIO

STORYBOARD

DESIGN BRIEF



Next

6

PHOTOSHOP II

7

TASK ANALYSIS

8

MOCKUP TOOLS

9

A/B TESTING

10

PROGRAM-INTERFACE

11

WEBSITE-INTERFACE

12

GAME-INTERFACE

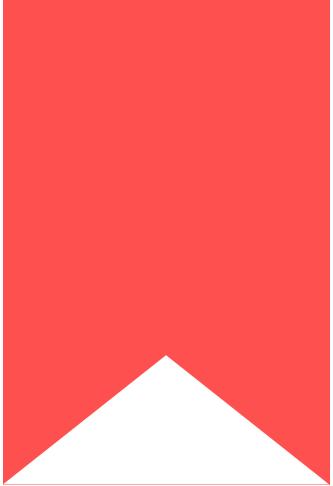
13

MOBILE-INTERFACE

14

PROJECT

Back



GOOD-BAD DESIGN

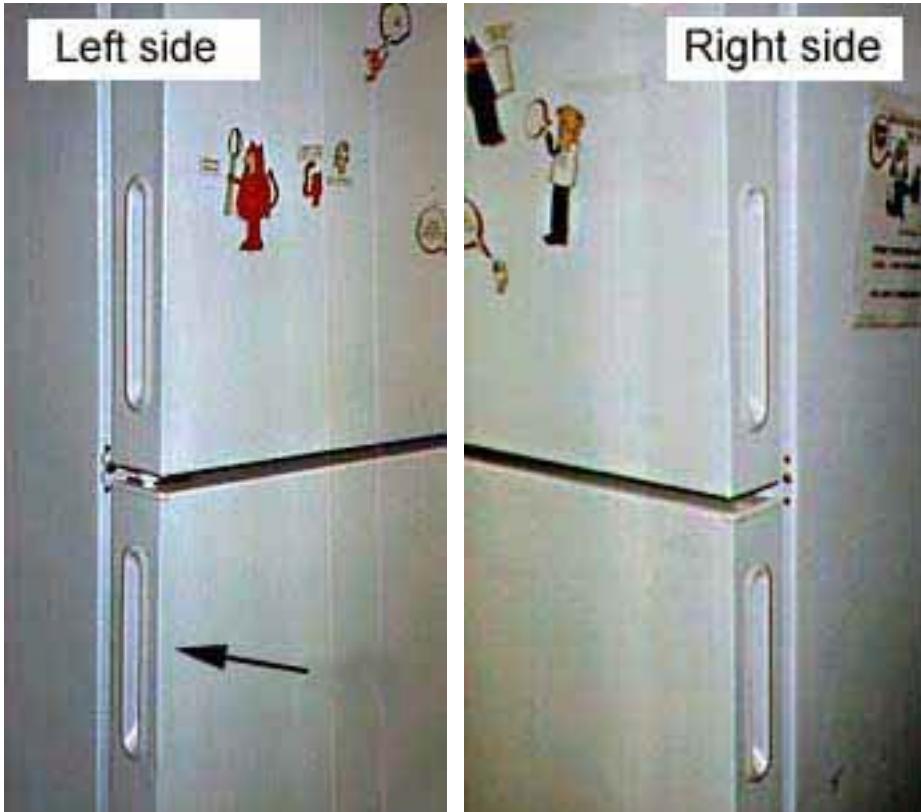


GOOD DESIGN

ตู้เย็นนี้มีการจัดวางการเปิดประตูไว้ด้านหน้า ทำให้ผู้ใช้มองเห็นได้สะดวกต่อการเปิดตู้เย็นและทำให้รู้ว่าตู้เย็นนี้มีทิศทางในการเปิดไปทางไหน

แหล่งที่มา : <http://criticalservicelearning.org/best-ge-slate-refrigerator-for-modern-kitchen-appliance-ideas/>

BAD DESIGN



การจัดวางตำแหน่งของการเปิดประตูตู้เย็น ดังภาพนั้นทำให้มองเห็นได้ยากและยังมีการวางแผนไว้ทั้งสองข้างของตู้เย็นอีกด้วย ทำให้เราไม่รู้ว่าตู้เย็นนี้ต้องเปิดด้านไหน

วิธีแก้ไข

1. ควรจัดวางในการเปิดตู้เย็นให้ผู้ใช้เห็นได้ชัดเจน
2. ควรจัดวางไว้ในด้านใดด้านนึง เพื่อที่ให้ผู้ใช้เข้าใจว่าต้องเปิดด้านไหน

Photograph courtesy of Baddesigns.com

Reference : Michael J. Darnell 1996-2010. All rights reserved.

GOOD DESIGN

การมีด้ามจับที่ถนัดมือและการมีสิ่งที่สามารถกันลื่นของมือเรา เพื่อไม่ให้ด้ามจับหลุดออกจากมือได้



BAD DESIGN

มีด้ามจับที่เรียบเกินไป ไม่เป็นตามสัดส่วนของมือ อาจจะทำให้ใช้ได้ไม่ถนัด เมื่อออกรำลังกายเป็นเวลานาน แล้วมีเหงื่อออกรามาที่มือของเรา จะให้ทำให้ด้ามจับสามารถหลุดออกจากมือเราได้

วิธีแก้

- ออกรูปแบบด้ามจับให้ขนาดและสัดส่วนให้เหมาะสมกับมือของเรา
- อาจจะมีการใส่ยางหรือที่กันลื่นบนด้ามจับ เพื่อไม่ให้ด้ามจับหลุดออกจากมือได้ง่าย



GOOD DESIGN

มีตาข่ายที่สามารถระบายอากาศได้ดี
ทำให้ไม่มีกลิ่นอับในถุงมือและตรงฝ่ามือของ
ถุงมือมีหนังยางที่สามารถกันลื่นหรือหลุดมือ^{ได้}



BAD DESIGN

มีรูระบายน้ำที่สามารถระบายน้ำออกได้
ยก ทำให้มีกลิ่นอับชื้น และเนื้อผ้ามีลักษณะ
เดียว กันทั้งถุงมือ ทำให้กันลื่นได้ยาก

วิธีแก้

- การเปลี่ยนที่ระบายน้ำเป็นตากาย จะทำให้สามารถระบายน้ำออกได้ดีขึ้น
- ออกแบบถุงมือที่สามารถกันลื่นได้ดี โดยใช้วัสดุ เช่น หนังหรือยาง



GOOD DESIGN

ลักษณะหล้ามีความนุ่มกว่า และเมื่อ
หล้าพัง หล้าก็สามารถเกิดขึ้นมาใหม่ได้เอง



BAD DESIGN

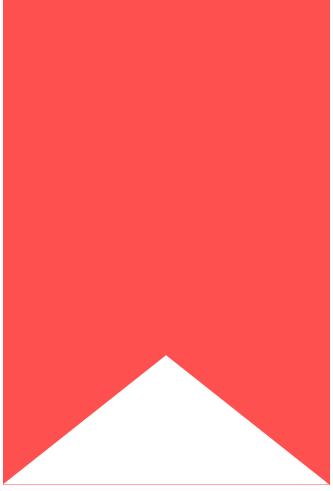
เป็นสนามที่สามารถอาจจะทำให้ลื่นได้ง่ายหากไม่มีความระมัดระวัง พังง่าย หากพังแล้วก็ต้องซื้อมาเปลี่ยนใหม่ และลักษณะของหญ้ามีความแข็งทำให้เวลาที่เราล้มก็จะเจ็บ

วิธีแก้

- หญ้าควรมีความนุ่ม ที่ทำให้สะเด็กต่อการวิ่งในสนาม



Home



POSTER AND LOGO



แรงบันดาลใจ : ดิฉันเล็งเห็นว่า น้ำ เป็นส่วนหนึ่งของชีวิตทั้งเราและโลก ถ้าเราไม่รู้จักรักษาไว้ น้ำ ก็อาจจะหมดไปจากโลกนี้ได้

ริมสี : พื้น-ขาว เพราะว่า สีฟ้านั้นบ่งบอกถึงความเป็นน้ำจี๊งใช้สีฟ้ามาเป็นสีของน้ำ และสีขาวเป็นสีที่เรียบง่าย จึงนำมาทำเป็นตัวหนังสือและพื้นหลังในการตัดกับสีฟ้า

พอนต์ : Waffle Light เพราะเป็นพอนต์ที่เรียบง่าย ดูแล้วสบายตาและเข้ากับโพสเตอร์ของเรา

ที่มาของรูป :

- ปลาวาฬ : <http://moziru.com/explore/Killer%20Whale%20clipart%20cartoon/#>



แรงบันดาลใจ : น้ำมีความสำคัญมากก้าวโลกของเรามีน้ำให้ใช้ ให้บริโภค ก็จะทำให้โลกของเราเต็มไปด้วยความอุดมสมบูรณ์ แต่ถ้าเกิดว่า�้ำนั้นหมดจากโลกของเราไป ก็จะทำให้เกิดความแห้งแล้งและไม่น่าอยู่

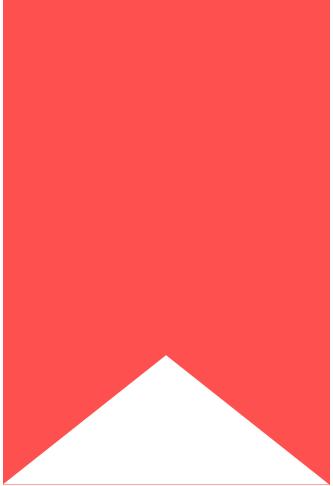
ริมสี : สีฟ้า-เขียวเพราะบอกถึงความอุดมสมบูรณ์ของธรรมชาติ
สีน้ำตาล-เทา เพราะบอกถึงความแห้งแล้งและความหม่นของธรรมชาติ

fonnt : Kruengprung เพราะเป็นfonntดูเรียบง่ายที่เข้ากับ logo

ที่มาของรูป :

- ต้นไม้ - <http://gfx9.com/12-cartoon-trees-design-vector/180678/index.html>
- เมฆ : <https://www.freepik.com/free-photos-vectors/cloud>
- หยดน้ำ : <http://www.clker.com/clipart-gota.html>

Home



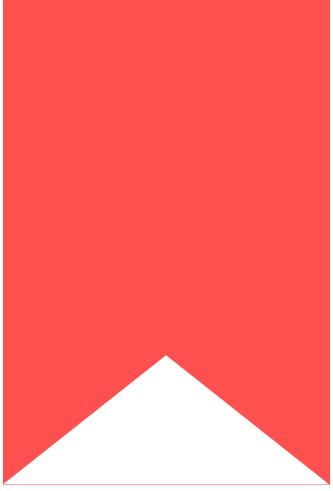
LEAN CANVAS

การดูแลสุขภาพในวัยรุ่น
เคลอรี่และการออกแบบ

2 (P) Problem	4 (S) Solution	3 (UVP) Unique Value Proposition	9 (UA) Unfair Advantage	1 (CS) Customer Segments
<ul style="list-style-type: none"> - ต้องการสิ่งที่ช่วยในการรับเคลอรี่ของอาหารที่รับประทาน - ข้อแนะนำในการเผาผลาญพลังงานและออกกำลังกายที่ถูกต้อง - ข้อแนะนำในการควบคุมอาหารให้เหมาะสม 	<ul style="list-style-type: none"> - ตอบโจทย์ผู้ใช้งานให้ครบถ้วนในแอพเดียว 	<ul style="list-style-type: none"> - การคำนวณแคลอรี่ของอาหารที่รับประทานในแต่ละวัน - แสดงจำนวนแคลอรี่ที่ควรบริโภคในแต่ละวัน - คำแนะนำในการออกกำลังกายเพื่อเผาผลาญแคลอรี่ที่บริโภคเกิน - การบริโภคอาหารที่ดีต่อสุขภาพ 	<ul style="list-style-type: none"> - เข้าแอพฯเดียวสามารถทำได้หมด 	<ul style="list-style-type: none"> - วัยรุ่น - นักศึกษา - นักเรียน

7 (C\$) Cost Structure	6 (R\$) Revenue Streams
<ul style="list-style-type: none"> - ทีมผู้พัฒนาระบบ - งบโฆษณา 	<ul style="list-style-type: none"> - โฆษณาต่างๆ - สปอนเซอร์ - หน่วยงานที่เกี่ยวข้องกับสุขภาพ

[Home](#)



PERSONA AND SCENARIO

ชื่อ : นางสาวมธุกร เสาร์สาย

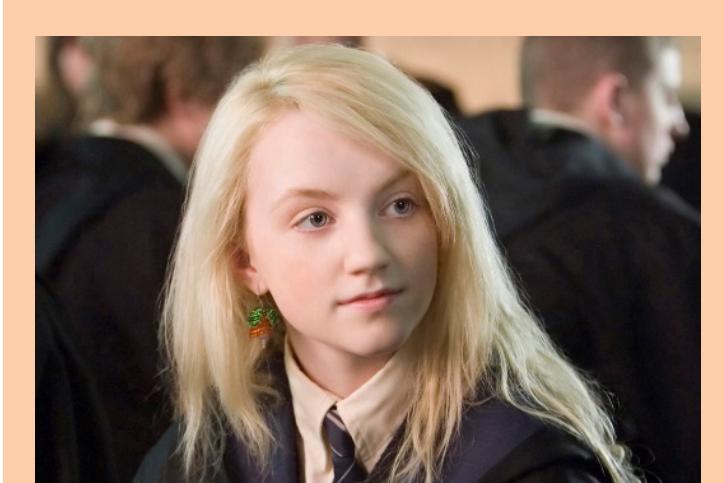
อายุ 19 ปี

อาชีพ นักศึกษา

สถานะ โสด

การศึกษา กำลังศึกษาอยู่ระดับปริญญาตรีชั้นปีที่ 1
สาขาวิชาเทคโนโลยีสารสนเทศ คณะวิทยาศาสตร์
มหาวิทยาลัยขอนแก่น

ชื่อเล่น : พิง



(ที่มา : <https://digitalcitizen.ca/2010/11/17/harry-potter-movies-wallpapers-1280x960-pixels/luna-lovegood-cafeteria-1280x960/>)

ครอบครัว

อาศัยอยู่กับพ่อและแม่ เป็นลูกคนที่ 1 มีพี่น้อง 2 คน ทางบ้านมีฐานะปานกลาง
กิจกรรมที่ชอบทำ

ชอบวาดรูป, ถ่ายรูป, พังเพลง, ชอบเล่นคอมพิวเตอร์และชอบออกไปหาของกิน
กับเพื่อนๆ

ความสามารถ

ร้องเพลงและถ่ายรูป

นิสัยส่วนตัว

เป็นคนที่ชอบมองโลกในแง่ดี ร่าเริง รักการกินและยังเป็นมิตรกับคนทุกคน

เป้าหมายในชีวิต

อยากเป็นนักโปรแกรมเมอร์, ทำ Application ขาย

ที่อยู่ปัจจุบัน อาศัยอยู่ ต.ในเมือง อ.เมือง จ.ขอนแก่น

E-mail mathukorn.s@gmail.com

ชื่อ : นางสาวกฤษณา พอเพียง ชื่อเล่น : กิ๊ง
อายุ 16 ปี

เกิดวันที่ 25 ธันวาคม 2545

อาชีพ นักเรียน

สถานะ โสด

การศึกษา กำลังศึกษาอยู่ชั้นมัธยมศึกษาปีที่ 4
สายการเรียนวิทย์-คณิตฯ โรงเรียนสามแกร่นนคร
จ.ขอนแก่น



(ที่มา : http://www.slate.com/blogs/quora/2015/10/09/hermione_granger_in_harry_potter_is_she_white.html)

ครอบครัว

อาศัยอยู่ร่วมกับพ่อและแม่ เป็นลูกคนเดียวไม่มีพี่น้อง ฐานะทางบ้านปานกลาง
กิจกรรมที่ชอบทำ

ชอบทำกิจกรรมที่โรงเรียน, ดูหนัง, ฟังเพลง, เล่นดนตรี, ถ่ายรูปและชอบ
ออกไปหาของกิน

ความสามารถ

เล่นดนตรี (เปียโน)

นิสัยส่วนตัว

เป็นคนที่ชอบอยู่กับเพื่อน รักเพื่อนมีอะไรก็จะคอยช่วยเหลือกันอยู่ตลอดและ
เข้ากับคนอื่นได้ง่าย

เป้าหมายในชีวิต

เมื่อเรียนจบแล้วอยากที่จะมีธุรกิจส่วนตัวเป็นของเองคือการเปิดร้านกาแฟ
และเบเกอรี่

ที่อยู่ปัจจุบัน ต.ในเมือง อ.เมือง จ.ขอนแก่น

E-mail Kritsana.k@gmail.com

ผึ้งและกิ่งมีกิจกรรมที่ชอบทำคล้ายๆ กันคือ การออกไปหาของกินกับเพื่อนๆ เธอทั้งสองรักการกินอาหารเป็นอย่างมาก ทำให้เธอทั้งสองนั้นมีน้ำหนักและรูปร่างที่ไปทางค่อนข้างอ้วน เธอทั้งสองได้สังเกตรูปร่างของตนเองนั้นจึงมีความอยากที่จะหาตัวช่วยให้เธอทั้งสองนี้ได้กินอาหารในปริมาณที่เหมาะสม ให้เพียงพอต่อความต้องการของร่างกายในแต่ละวันและการแนะนำการออกกำลังกาย เธอทั้งสองจึงใช้วิธีการที่ไปดาวน์โหลด Application แคลอรี่และการออกกำลังกายมาใช้งาน เมื่อเธอทั้งสองลงทะเบียนเพื่อเข้าสู่ระบบ บนหน้าจอจะแสดงให้เธอได้กรอกประวัติส่วนตัวของเธอ เช่น น้ำหนัก ส่วนสูง และอายุ ของเธอทั้งสอง เพื่อที่จะให้โปรแกรมสามารถคำนวณพลังงานที่เธอทั้งสองควรที่จะได้รับในแต่ละวัน จากนั้นก็จะขึ้นหน้าจอให้เธอใส่เวลาในแต่ละมื้อ ในแต่ละวันเธอทั้งสองกินอาหารอะไรลงไปบ้าง โดยจะมีเมนูอาหารให้เลือกมากกว่า 100 รายการ จากนั้นโปรแกรมจะคำนวณว่าเธอทั้งสองนั้นใช้พลังงานไปทั้งสิ้นแล้วเท่าไหร่ และเหลืออีกเท่าไหร่ที่เธอทั้งสองจะได้รับ เมื่อเธอทั้งสองเห็นว่าพลังงานที่เธอได้รับนั้นเกินที่มาตรฐานกำหนดไว้ โปรแกรมจะนำเข้าสู่การแนะนำการกินอาหารที่ดีให้เหมาะสม ถ้าหากเธอทั้งสองเลือกฟังก์ชันเริ่มของการออกกำลังกาย โปรแกรมจะจัดตารางการออกกำลังกายและแนะนำการออกกำลังที่ถูกต้องให้เธอทั้งสองได้ เธอทั้งสองสามารถแชร์ประสบการณ์ของตัวเองหลังจากการใช้ Application และประสบความสำเร็จลงบนโซเชียลได้ เพียงแค่กด “ แชร์ประสบการณ์ ” เพียงเท่านี้ก็สามารถให้เพื่อนๆ หรือคนอื่นๆ ได้รับรู้ ประสบการณ์ที่ดีของเธอทั้งสองได้ และยังสามารถบันทึกกิจกรรม บันทึกการกินอาหารลงใน Application ได้อีกด้วย

Usability Goals

1. Learnability

มีการออกแบบ Interface ที่เรียบง่าย โดยมีสัญลักษณ์สำคัญที่สามารถบ่งบอกได้ว่าในหน้าใช้งานนั้นจะให้ผู้ใช้ทำอย่างไรบ้าง เพียงแค่ผู้ใช้งานมีบัญชีในการเข้าสู่ระบบก็จะสามารถเข้าสู่การใช้งานต่อไปได้

2. Efficiency

สามารถใช้งาน Application ได้ง่ายเพียงแค่ผู้ใช้งานมีบัญชีผู้ใช้เพื่อเข้าสู่ระบบก่อนใช้งาน เมื่อผู้ใช้งานได้ทำการเข้าสู่ระบบแล้วจะนำไปสู่หน้าคำนวณแคลอรีอาหารที่ผู้ใช้งานได้รับประทานไปในแต่ละมื้อด้วยจะมีเมนูอาหารให้เลือกมากกว่า 100 รายการ หลังจากเมื่อมีการคำนวณแคลอรีแล้วตัว application จะมีการบอกว่าผู้ใช้งานสามารถรับประทานอาหารได้อีกกี่แคลอรีในแต่ละวัน Application ยังแนะนำการควบคุมอาหารที่เหมาะสมและการออกกำลังกายที่ถูกต้องให้แก่ผู้ใช้งาน

3. Memorability

มีการออกแบบหน้าตา Interface ที่ดูแล้ว似เคยใช้งาน
ได้ง่าย เพราะมีสัญลักษณ์และวิธีการใช้งานที่บ่งบอกแก่ผู้ใช้ เมื่อ
ผู้ใช้งานได้กลับมาใช้ ผู้ใช้งานจะรู้ว่า Application มีการทำงาน
อย่างไร

4. Errors

รายการอาหารบางรายการของผู้ใช้งานอาจจะไม่ตรงกับ
รายการอาหารใน Application

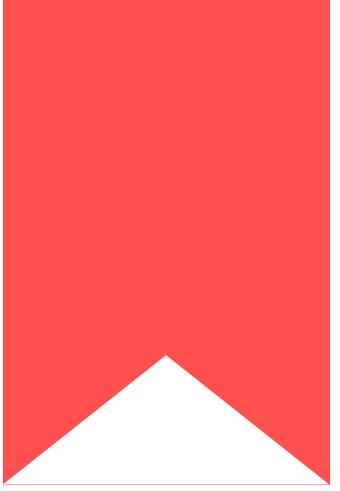
5. Satisfaction

เมื่อผู้ใช้งานได้ใช้ Application นี้แล้ว ผู้ใช้งานมีความพึง
พอใจเป็นอย่างมาก เพราะว่ามีการใช้งานที่ไม่สับซ้อนและเข้าใจได้
ง่าย

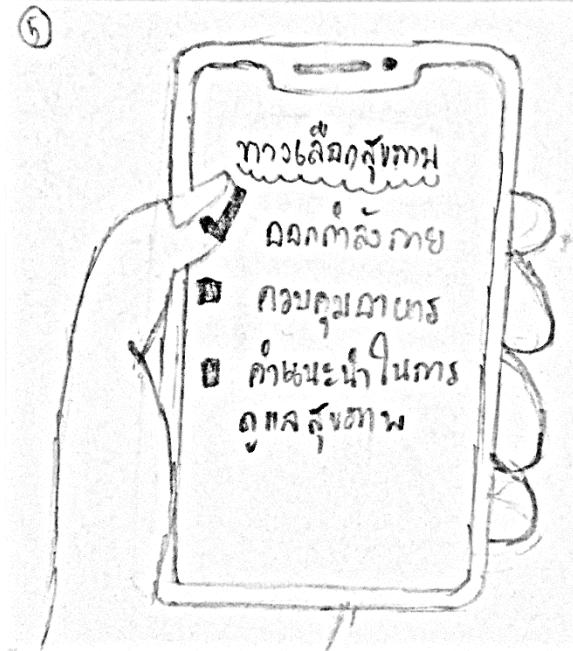
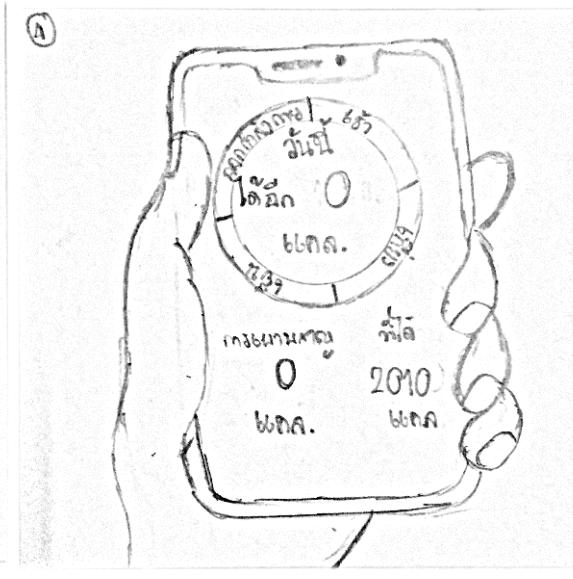
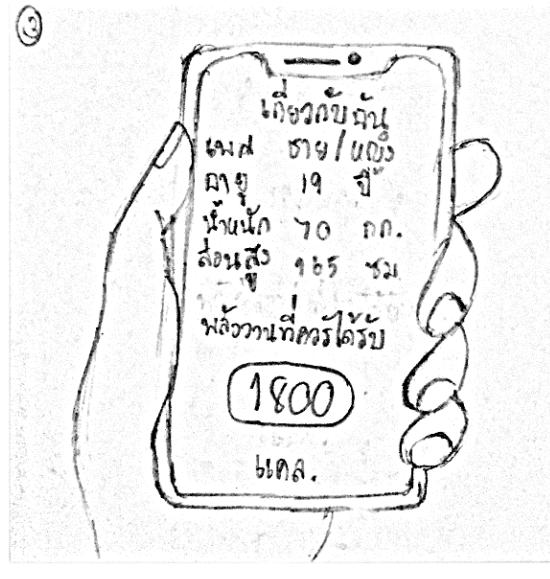
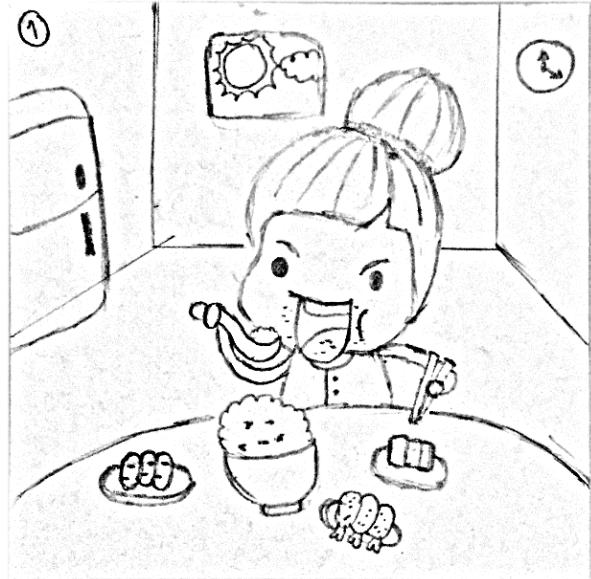
User Experience

- เมื่อผู้ใช้งานได้เข้าตัว Application แล้วผู้ใช้จะจดจำได้ว่า Application นี้เป็น Application ที่เกี่ยวข้องกับแคลอรี่และการออกกำลังกาย
- ทำให้ผู้ใช้งานได้ตระหนักรถึงการกินอาหารที่ดีต่อสุขภาพและการออกกำลังกายที่ถูกต้องเหมาะสม
- ทำให้ผู้ใช้งานได้รู้สึกว่าเมื่อเข้ามาใช้งาน Application นี้แล้ว ก่อให้เกิดประกายเด่นที่ต้องการและผู้อื่นที่มีความสนใจเรื่องของแคลอรี่และการออกกำลังกาย โดยมีหน้าจอพิเศษ ที่ให้คำแนะนำการออกกำลังกายหรือการแพลตฟอร์มพลังงานหลังจากที่มีการคำนวณแคลอรี่ของอาหารแล้ว

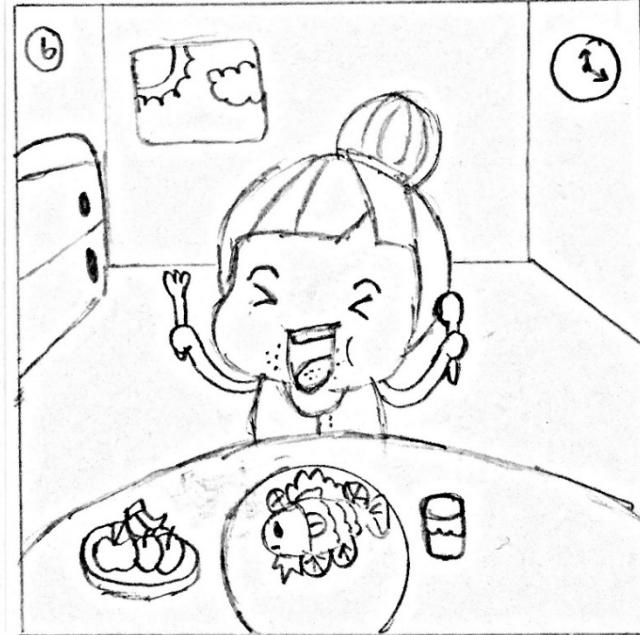
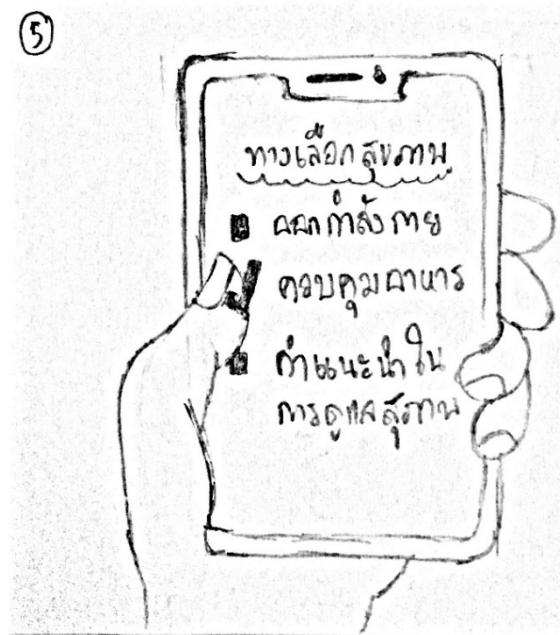
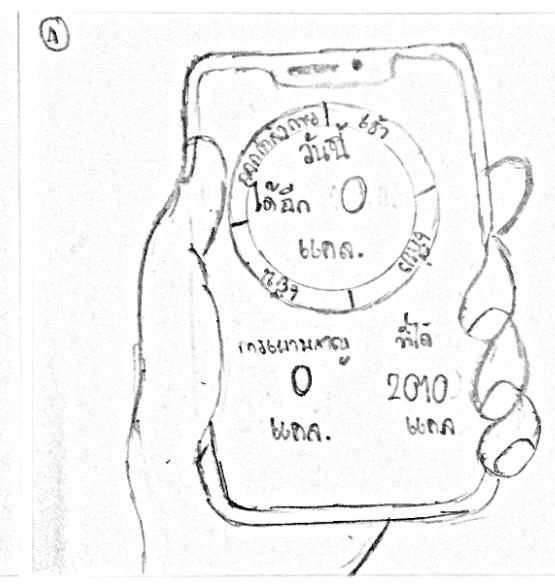
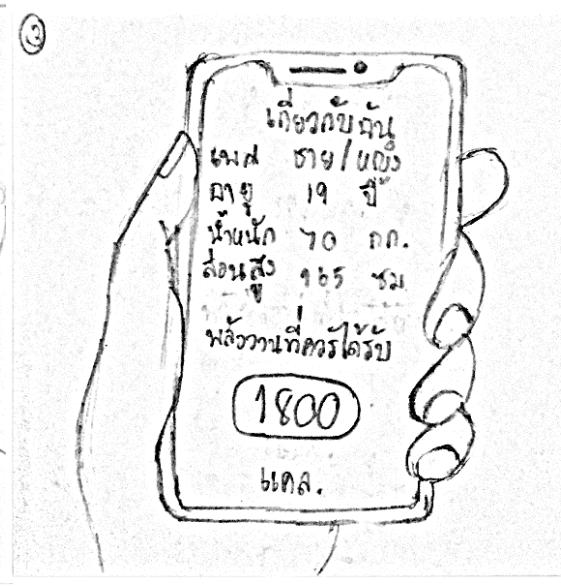
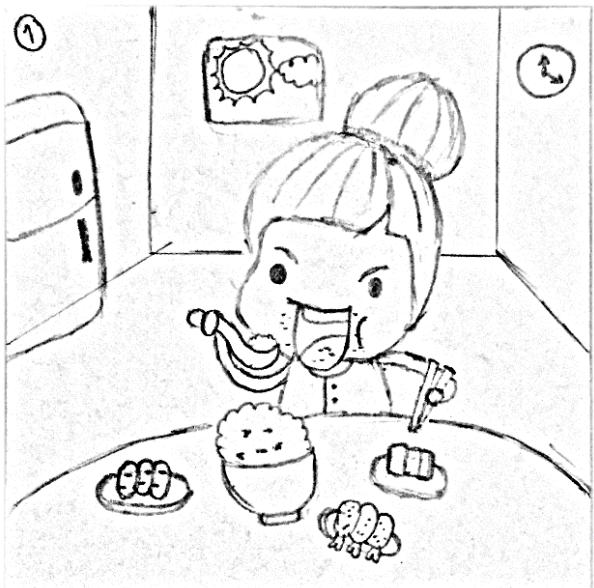
Home



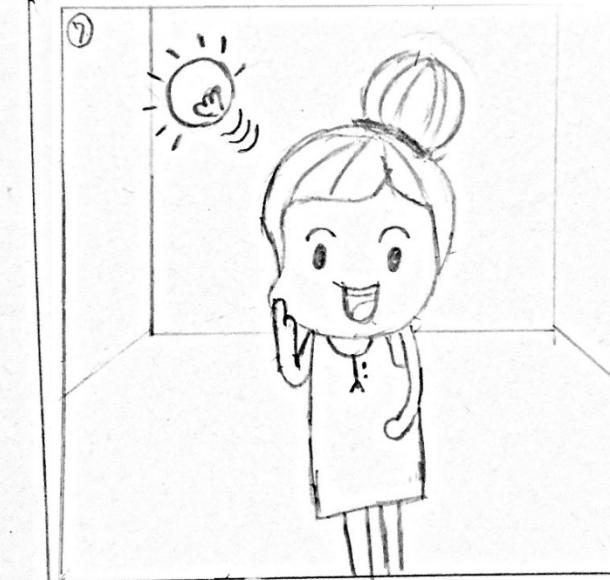
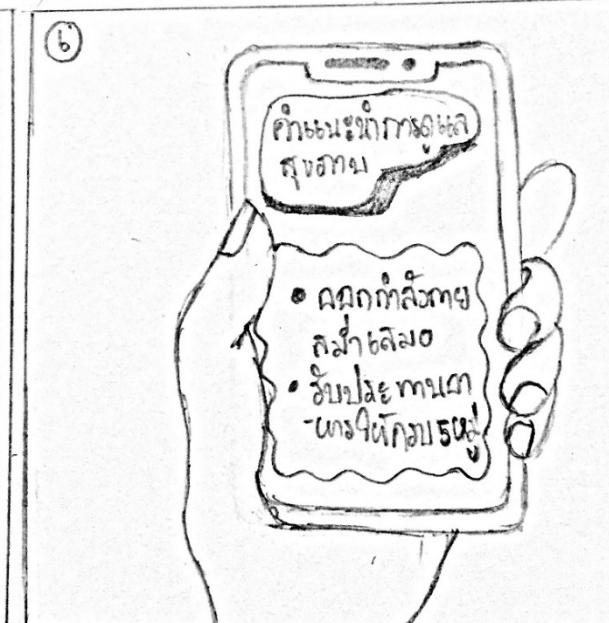
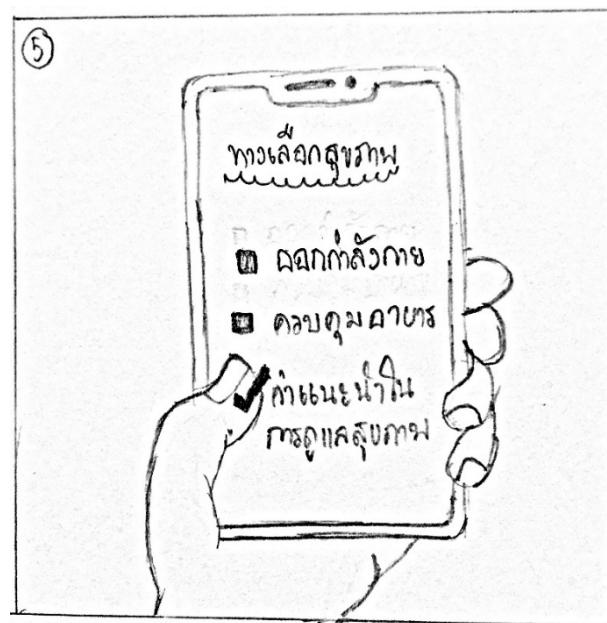
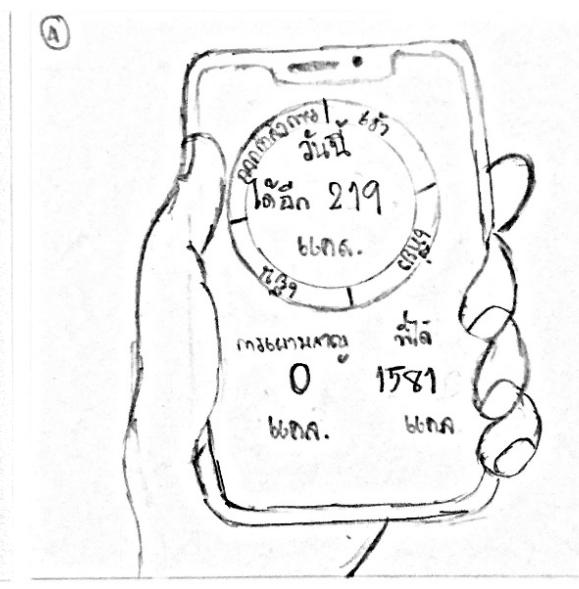
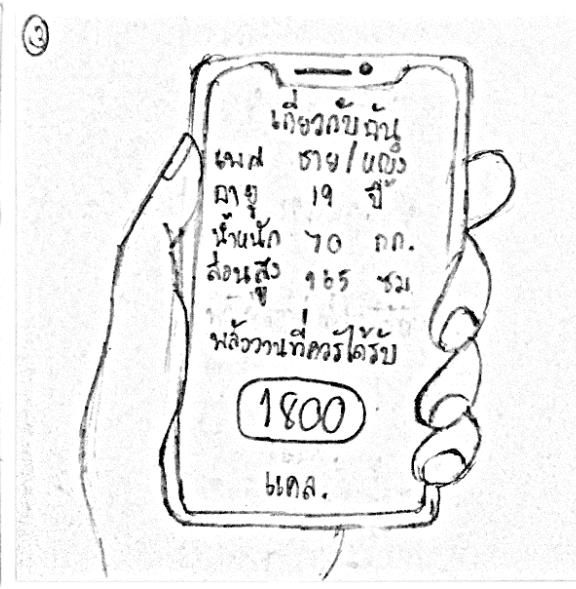
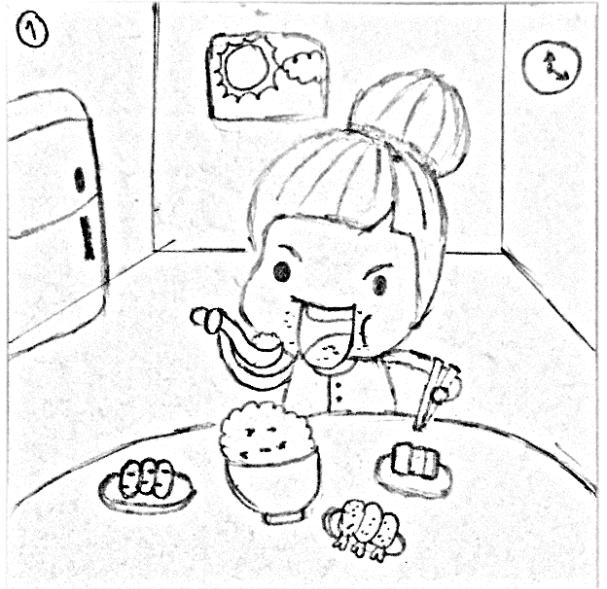
STORYBOARD



ກາງຄົວມະນຸດຕາ ຈຳເປີ 603021735-2 Sec 2

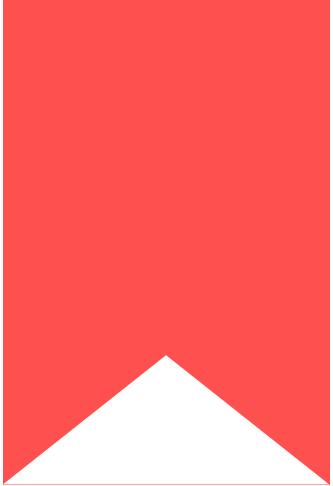


ผลงานอนุปรัชต์ กีฬา 603021735-2 SEC 2



นางสาวชนัญชลี คำนำ ๖๐๓๐๒๑๗๓๕-๒ SEC ๙

Home



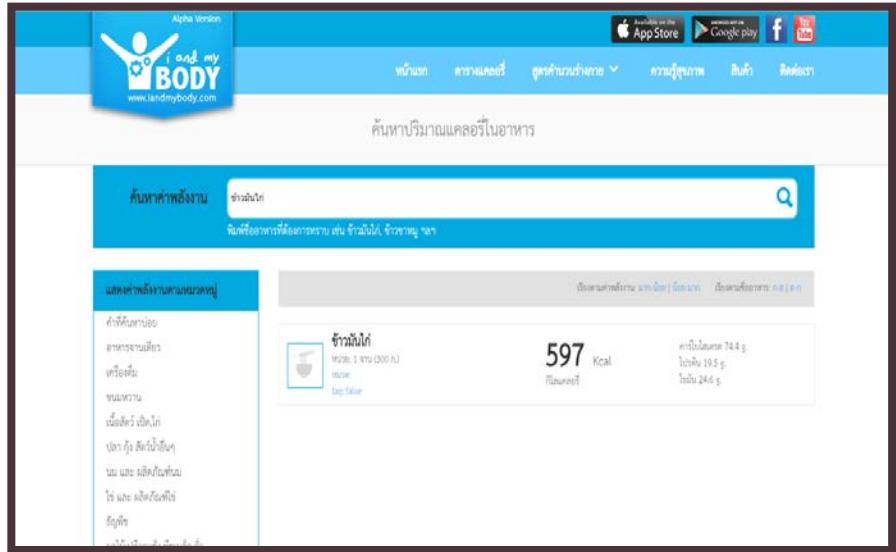
DESIGN BRIEF

Design Inspiration

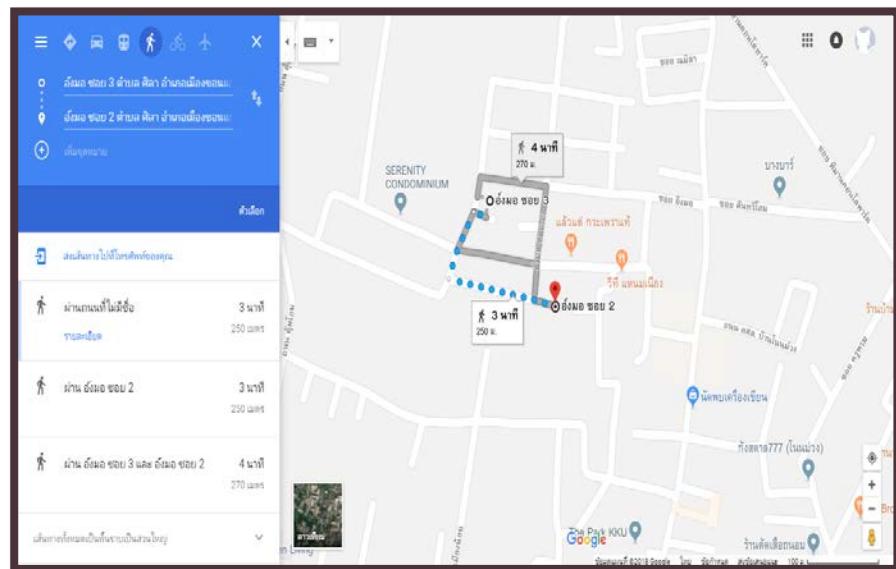
1. สนใจเว็บ openrice เพราะว่ามีการรวบรวมร้านอาหาร และสามารถเขียนรีวิวเพื่อแข่งขันความคิดเห็นเกี่ยวกับร้านและอาหาร (<http://th.openrice.com/info/landing-page/index.html>)
2. มีการออกแบบได้น่าสนใจและมีข้อมูลที่หลากหลาย เช่น บอกราช เมนู แนะนำของร้านอาหาร บอกพิกัดร้านอาหาร ซึ่งทางการติดต่อร้าน มีภาพอาหาร
3. มีการแยกประเภทของร้านอาหาร เช่น อาหารไทย ซูชิ-ชาชิมิ ร้านกาแฟ เค้ก-เบเกอรี่ บุฟเฟ็ต์ ส้มตำ



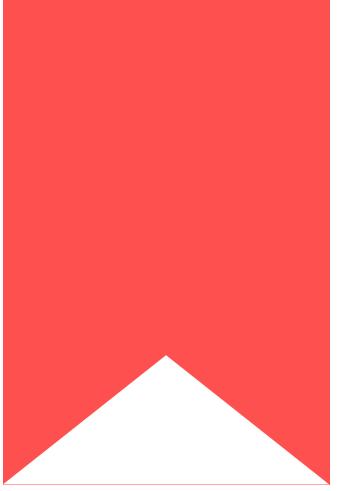
4. สนใจเว็บ i and my body เพราะว่ารวบรวมค่าพลังงานของสารอาหารในแต่ละหมวดหมู่ โดยการพิมพ์ชื่ออาหารที่ต้องการทราบค่าพลังงาน (calorie) ([http://iandmybody.com/food-calorie-table/?foodtype1\[\]](http://iandmybody.com/food-calorie-table/?foodtype1[])=fooddish)



5. สนใจเว็บ Google Map เพราะสามารถบอกเส้นทางการเดินทาง และระยะเวลาในการเดินได้สะดวก
(<https://www.google.co.th/maps/dir/16.4840473,102.813545/16.4830411,102.8144078/@16.4831892,102.8130955,17.34z/data=!4m2!4m1!3e2?hl=th>)



Home



PHOTOSHOP II

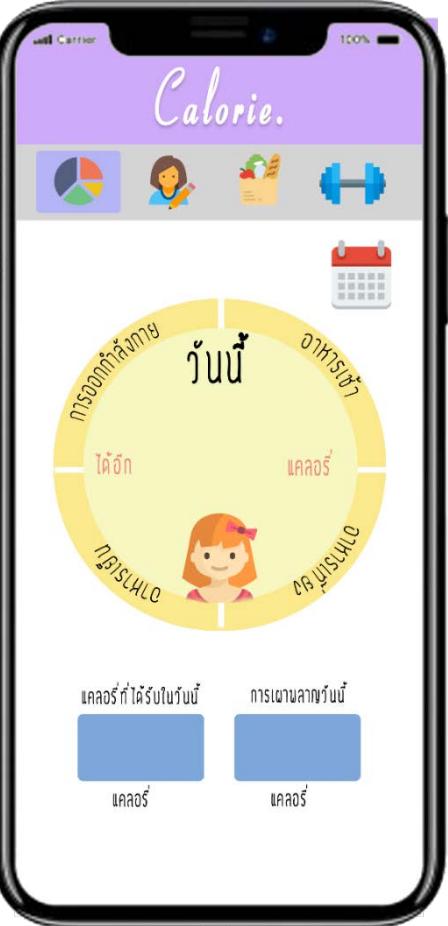
.CALORIE APP



1. หน้าแรกของ Application

2. การเข้าสู่ระบบก่อนการใช้งาน

3. การกรอกข้อมูลก่อนการใช้งานได้แก่
เพศ, อายุ, ส่วนสูง และน้ำหนัก



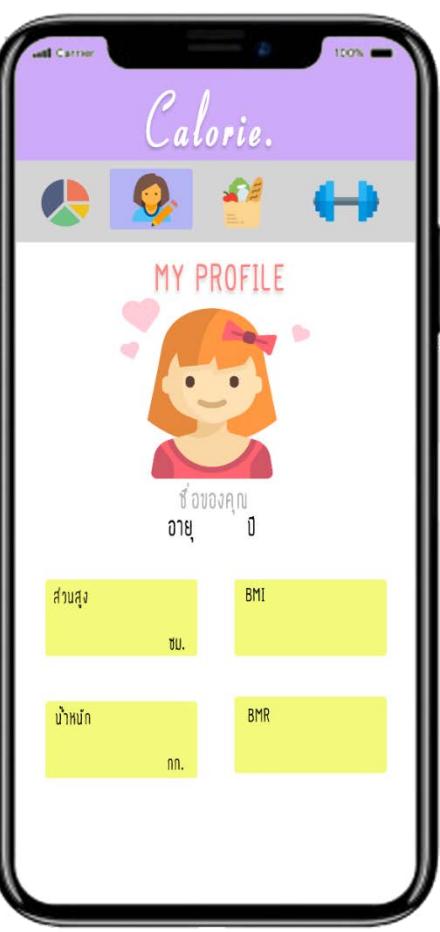
4. หน้าจอแสดงการบอกริมาน
แคลอรี่ที่ควรได้รับต่อวัน

5. หน้าจอแสดงปริมาณแคลอรี่ที่จะ
ได้รับอีก, แสดงแคลอรี่ที่ได้รับในวันนี้
และแสดงการเผาพลานูในวันนี้

6. หน้าจอแสดงวันที่ได้เข้ามาใช้
งานในแต่ละวัน



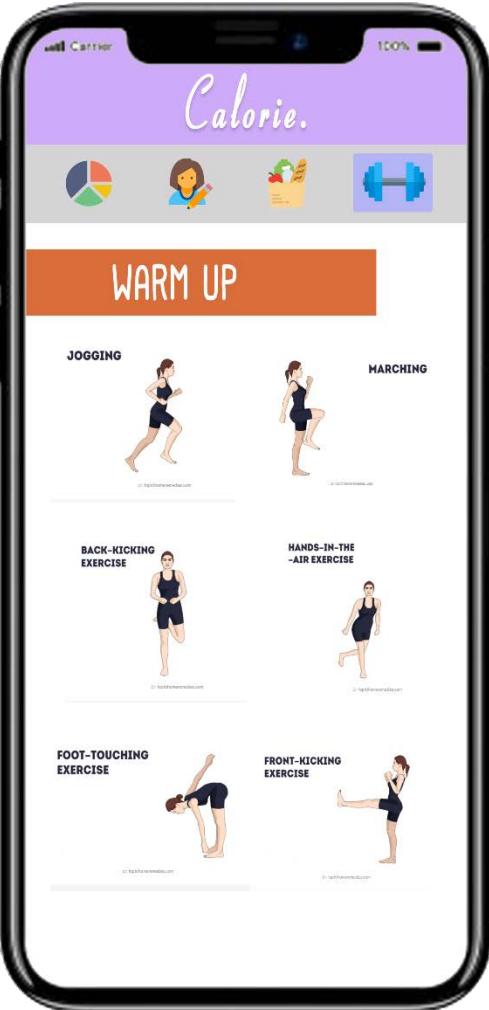
7. หน้าจอแสดงรายการอาหารที่รับ
ได้รับประทานในแต่ละมื้อ โดยผู้ใช้งาน
สามารถดูจากคำว่าอาหารเข้า
อาหารเที่ยง และอาหารเย็น



8. หน้าจอแสดงข้อมูลของผู้ใช้งาน

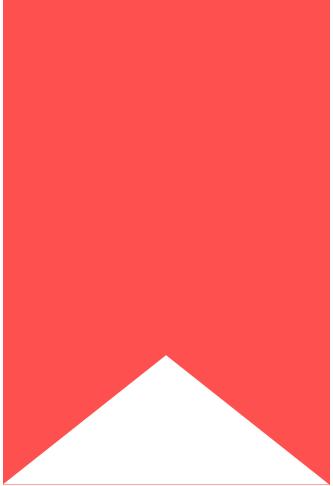


9. หน้าจอแสดงคำแนะนำในการ
รับประทานอาหารที่ดีต่อสุขภาพ



10. หน้าจอแสดงการออกกำลังกาย

Home



TASK ANALYSIS

0. ลดน้ำหนัก
1. เข้าสู่ระบบ
 - 1.1 กรอก User Name และ Password เพื่อเข้าสู่ระบบหากมีบัญชีผู้ใช้อยู่แล้ว
 - 1.2 ลืมรหัสผ่าน
 - 1.3 สมัครสมาชิกเพื่อเข้าสู่ระบบ
 - 1.4 เข้าสู่ระบบโดยใช้บัญชี Facebook
2. กรอกข้อมูลส่วนตัว
 - 2.1 เลือกเพศของผู้ใช้งาน
 - 2.1.1 เพศชาย
 - 2.1.2 เพศหญิง
 - 2.2 กรอกอายุ
 - 2.3 กรอกส่วนสูง
 - 2.4 กรอกน้ำหนัก

3. เลือกเมนูหลัก

3.1 แสดงแคลอรี่

3.1.1 เลือกวันที่

3.1.2 เลือกเมนูที่ต้องการบันทึกข้อมูลกิจกรรม

3.1.2.1 อาหารเช้า

3.1.2.2 อาหารเที่ยง

3.1.2.3 อาหารเย็น

3.1.2.4 การออกกำลังกาย

3.2 แสดงໂປຣໄຟລ໌ຂອງຜູ້ໃຊ້ງານ

3.3 คำแนะนำเกี่ยวกับอาหาร

3.4 คำแนะนำการออกกำลังกาย

แผน 0. ถ้าเป็นผู้ใช้เก่าให้เลือกทำข้อ 1 และเลือกทำข้อ 1.1 หรือ 1.2 และทำข้อ 3

ถ้าเป็นผู้ใช้ใหม่ให้เลือกทำข้อ 1 และเลือกทำข้อ 1.3 หรือ 1.4 , ทำข้อ 2 และทำข้อ 3

แผน 1. เลือกเมนูที่ต้องการคือ 1.1, 1.2, 1.3 หรือ 1.4 เท่านั้น

แผน 2. ทำการกรอกข้อมูลส่วนตัวของผู้ใช้คือข้อ 2.1 – 2.4 โดยข้อ 2.1 ให้เลือกเพื่อว่าเป็น 2.1.1 หรือ 2.1.2

แผน 3. เลือกเมนูที่ต้องการคือข้อ 3.1, 3.2, 3.3 หรือ 3.4

— หากเลือก 3.1 ให้ทำตั้งแต่ข้อ 3.1.1 และ 3.1.2 ตามลำดับ

— ข้อ 3.1.2 ให้เลือกเมนูที่ผู้ใช้ต้องการบันทึกกิจกรรมคือ 3.1..2.1, 3.1.2.2, 3.1.2.3 หรือ 3.1.2.4

Navigation

หน้าเข้าสู่ระบบ

- เมนูป้อน User Name และ Password
- เมนู Sign in
- เมนู Sign up
- เมนู Sign up with facebook

หน้ากรอกข้อมูล

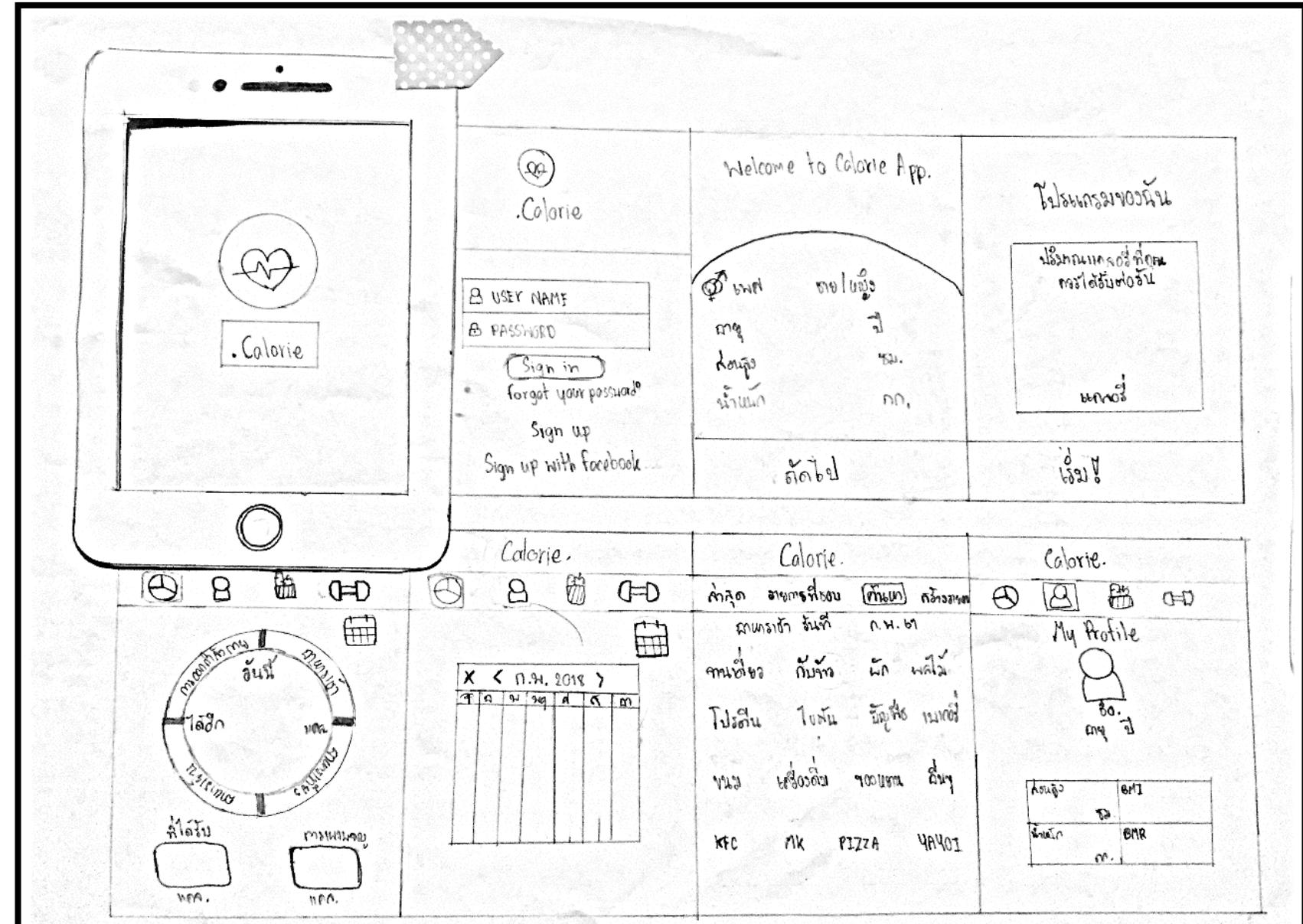
- เมนูเลือกเพศ ชายหรือหญิง
- เมนูป้อน อายุ ส่วนสูงและน้ำหนัก
- เมนูถัดไป
- หน้าแสดงโปรแกรมของฉัน
- เมนูเริ่มต้นใช้งาน

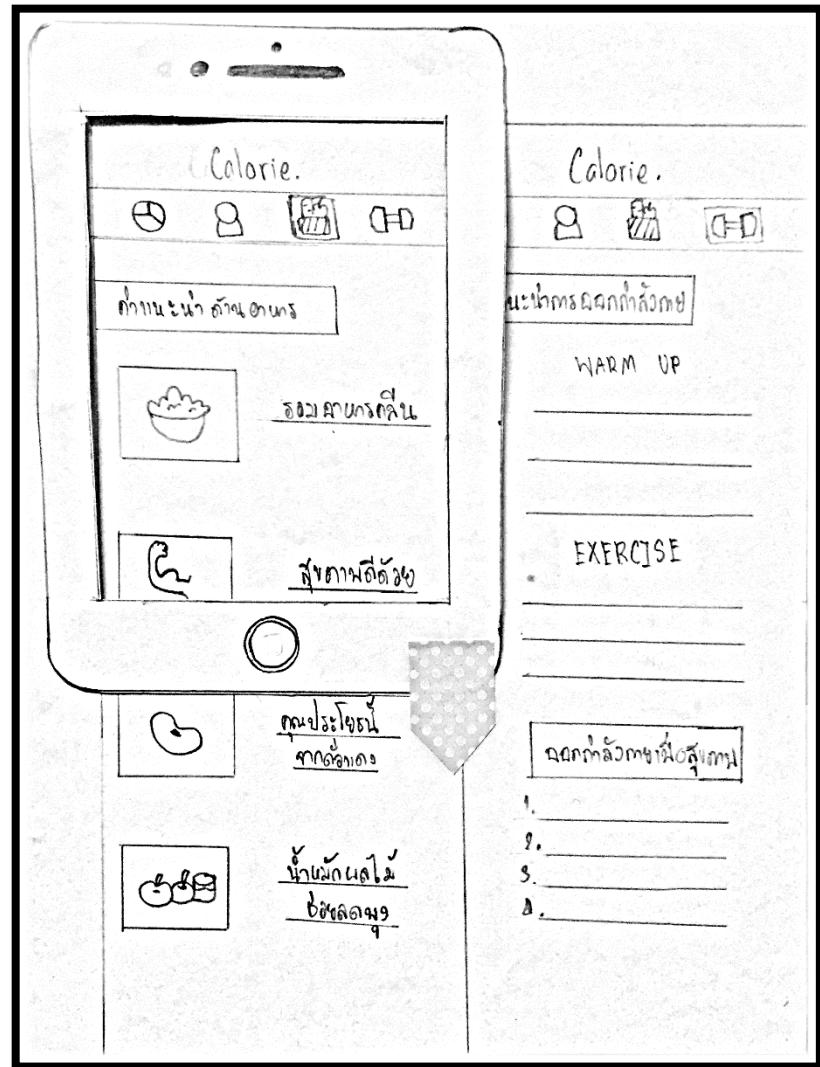
หน้าเมนูแสดงผลอธิบาย

- เมนูเลือกวันที่

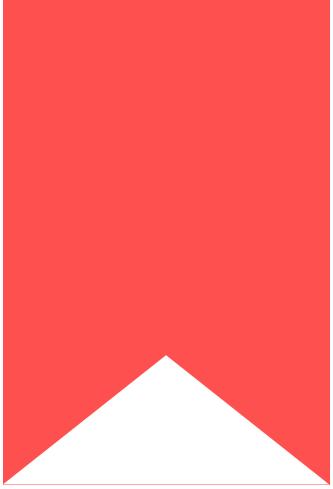
- เมนูบันทึกข้อมูลกิจกรรม
 - อาหารเช้า
 - อาหารเที่ยง
 - อาหารเย็น
 - การออกกำลังกาย
- เมนูแสดงໂປຣໄຟລ໌ຂອງຜູ້ໃຊ້ງານ
- เมนูแสดงคำแนะนำเกี่ยวกับอาหาร
- เมนูแสดงคำแนะนำการออกกำลังกาย

Prototyping





Home



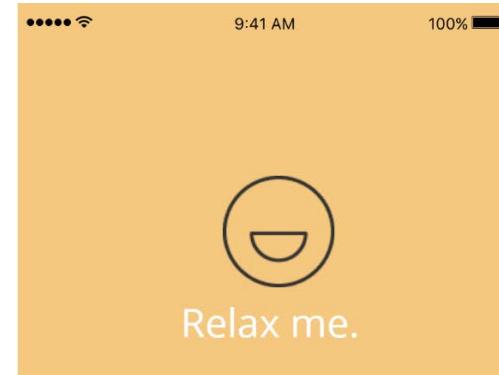
MOCKUP TOOLS AND VIDEOPROTOTYPE

กลุ่ม

เครื่องมือที่ใช้ : Prott



หน้าแรกของแอพฯ



Username.

Password.

[forgot your password?](#)

Sign in.

Sign up

Sign up with facebook

หน้าใส่ username และ password เพื่อเข้าสู่ระบบ

9:41 AM

100%

Sign up

Username

Password

Confirm password

e-mail :

relax.

หากใช้งานเป็นครั้งแรกให้
สมัครสมาชิกก่อนเข้าสู่
ระบบ

9:41 AM

100%

Sign up with facebook

E-mail or Phone

Password

relax.

สามารถเข้าสู่ระบบโดยใช้
บัญชีของ Facebook ได้

9:41 AM

100%

แบบประเมินความเครียดด้วยตนเอง



มีปัญหาการนอน นอนไม่หลับ
หรือนอนมาก



สามารถน้อยลงหรือไม่



หงุดหงิด/กราวนกรายวาย/ว้าวุนใจ



รู้สึกเบื่อ เข็งหรือไม่



ไม่อยากพบปะผู้คนหรือไม่



รู้สึกหมดหวังในชีวิตหรือไม่

Submit

หน้าการกรอกแบบประเมิน
ความเครียดของตัวเอง

ผลการประเมิน

ผลการประเมินของคุณ



ปรึกษาแพทย์/ผู้เชี่ยวชาญ

NEXT

หน้าผลการประเมินและถ้าผู้ใช้งาน
หากต้องการปรึกษา 医師/ 医生/
ผู้เชี่ยวชาญ สามารถกดเมนู ปรึกษา
แพทย์/ผู้เชี่ยวชาญ ได้

ปรึกษาแพทย์/ผู้เชี่ยวชาญ

สายด่วนสุขภาพจิต

ตั้งครรภ์ทุนารักษ์แบบน่า

ปรึกษา/พูดคุย

แนะนำกิจกรรม

ดูหนัง

ออกกำลังกาย

อ่านหนังสือ

บันทึกความรู้สึก

NEXT

หน้าปรึกษาแพทย์/ผู้เชี่ยวชาญ
ผู้ใช้สามารถเลือกเมนูได้

NEXT

หน้าแนะนำกิจกรรม ผู้ใช้สามารถ
เลือกเมนูกิจกรรมได้ตามที่ต้องการ



9:41 AM

100%

บันทึกความรู้สึก

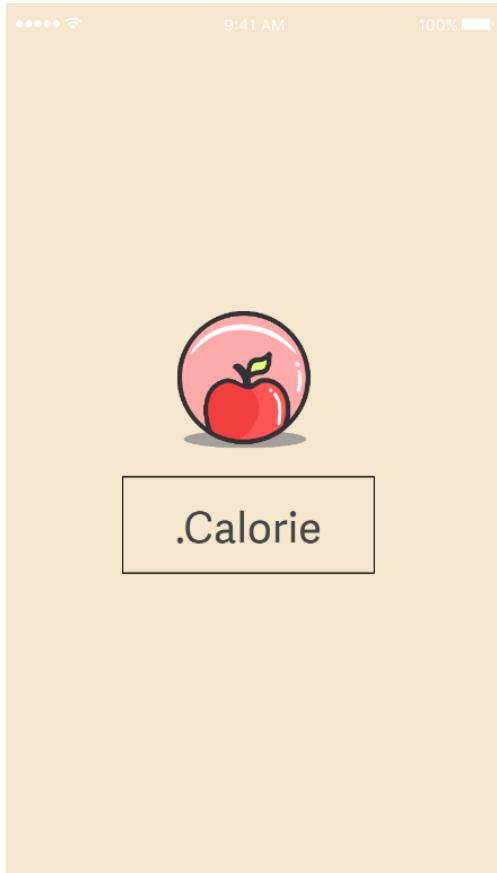
ความรู้สึกของวันนี้ :

Submit

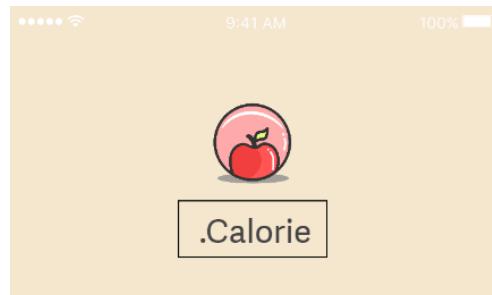
หน้าบันทึกความรู้สึกที่ผู้ใช้ได้ทำ

เดียว

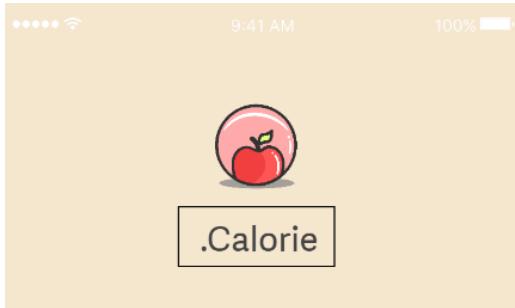
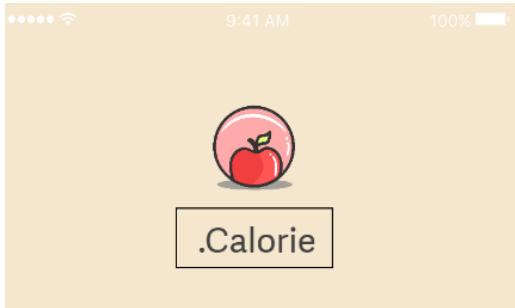
เครื่องมือที่ใช้ : Prott



หน้าแรกของแอพฯ



หน้าเข้าสู่ระบบเพื่อใช้งานแอพฯ



sign up

Username

Password

Confirm password

e-mail :

Confirm

Cancel

Sign up with facebook

E-mail or Phone

Password

Confirm

Cancel



เพศ

ชาย / หญิง



อายุ

ปี



ส่วนสูง

ซม.



น้ำหนัก

กก.

ลัดไป

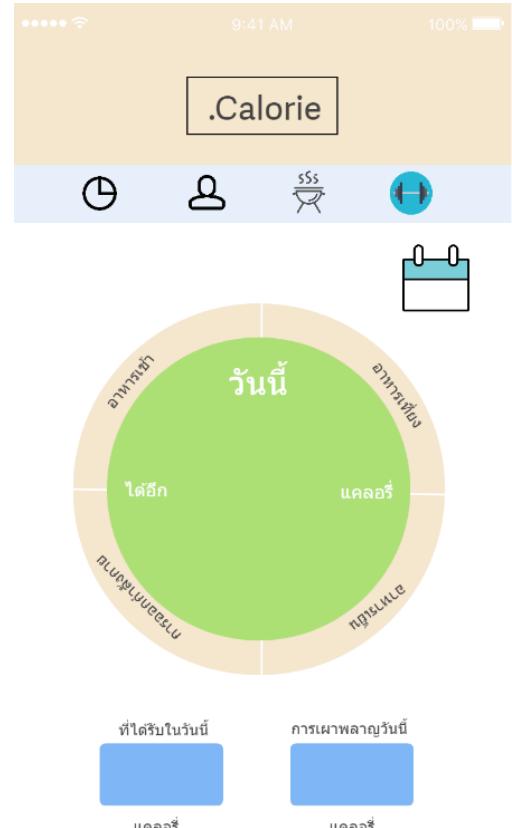
หน้าลงลงทะเบียนหากไม่เคยใช้
งานแอพนี้

หน้าลงลงทะเบียนโดยใช้บัญชี
Facebook

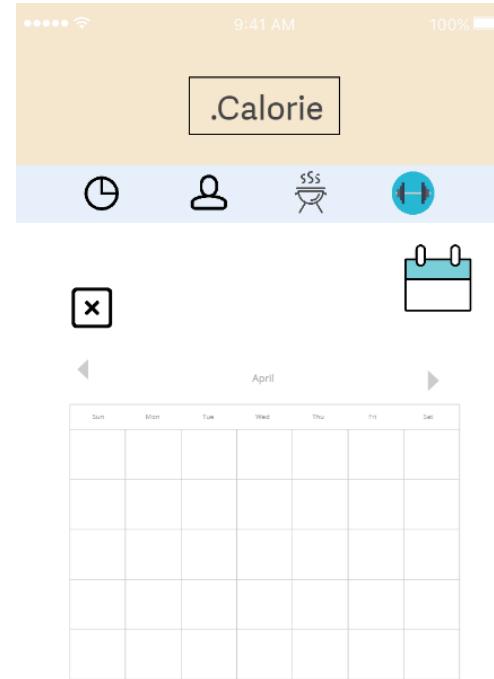
หน้ากรอกข้อมูลของผู้ใช้



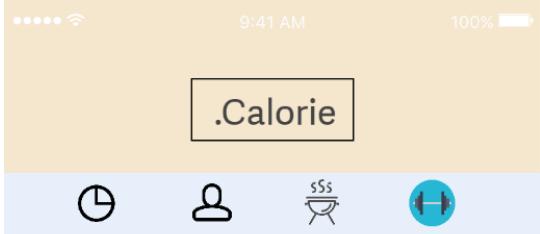
หน้าแสดงปริมาณแคลฯที่ผู้ใช้จะได้รับ



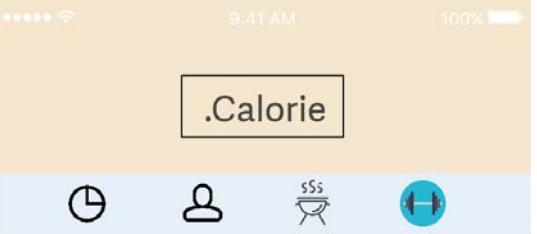
หน้าแสดงปริมาณแคลฯที่จะได้รับ
อีก,แสดงแคลฯที่ได้รับในวันนี้และ
แสดงการเผาพลานู



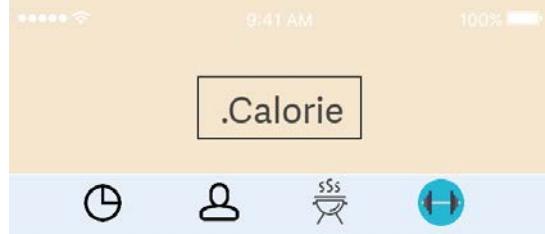
หน้าแสดงวันที่ที่ได้เข้ามาใช้งาน
ในแต่ละวัน



หน้าแสดงข้อมูลของผู้ใช้งาน

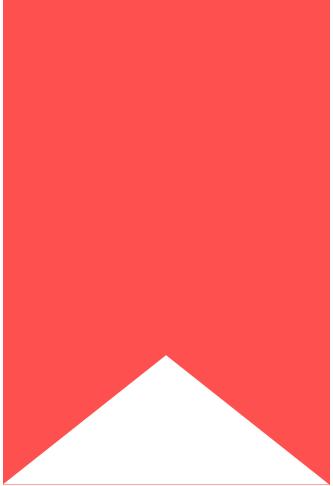


หน้าแสดงคำแนะนำในการรับประทานอาหาร



การออกกำลังกาย

Home



A/B TESTING

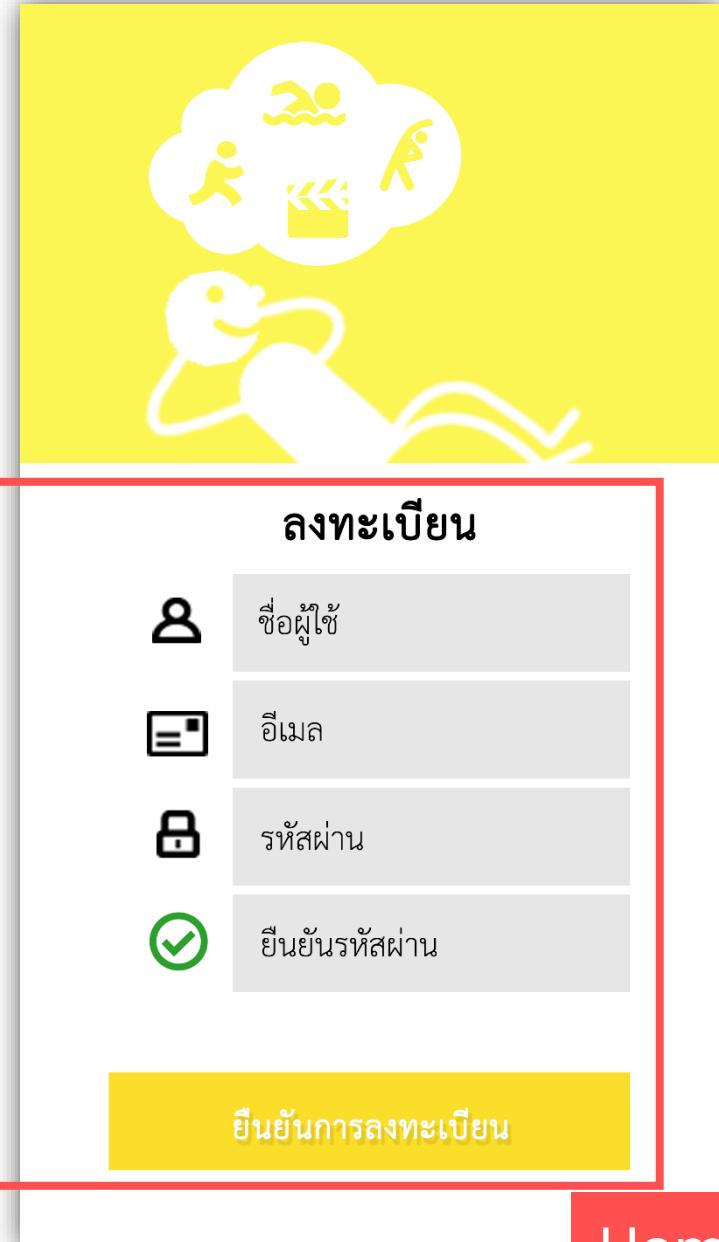
หน้าเข้าสู่ระบบเพื่อใช้งาน



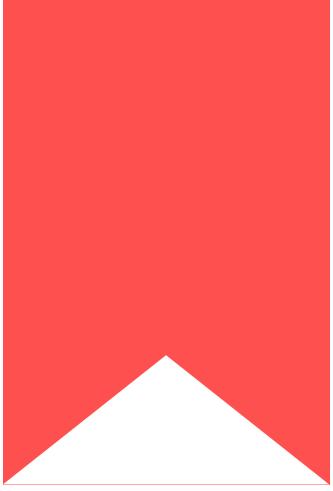
ส่วนที่ทำ

หน้าการลงทะเบียนบัญชีผู้ใช้

ส่วนที่ทำ



Home



PROGRAM-INTERFACE

หน้าหลักของโปรแกรม

- หน้าหลัก
- หนังสือ
- บันทึก
- บรรณารักษ์
- การตั้งค่า
- ออกจากระบบ

บัญชีผู้ใช้งาน

อีเมล :

รหัสผ่าน :

[เข้าสู่ระบบ](#)

คุณลืมรหัสผ่าน?

[ลงทะเบียนบัญชีผู้ใช้](#)

 ยืมหนังสือ

 คืนหนังสือ

 การจัดการ
ข้อมูลสมาชิก



I ❤ LIBRARY

โปรแกรมการยืม-คืนหนังสือ

ล่าสุด!!

เรื่อง : ราชวงศ์ปีบานพลูหลวง

ผู้แต่ง : วิบูล วิจิตรวาทการ

รหัส : DS577 ๖๖๓๓



หน้ารายละเอียดและ สถานะของหนังสือ

หน้าหลัก
หัวเรื่อง ▼
🔍 ราชวงศ์บ้านพลูหลวง
ต้นหน้า

หนังสือ


บันทึก
เรื่อง : ราชวงศ์บ้านพลูหลวง / โดย วิบูล วิจิตรวาทการ
ผู้แต่ง : วิบูล วิจิตรวาทการ
การตีพิมพ์ : กรุงเทพฯ : สรั้งสรรค์บุ๊คส์, 2544
รายละเอียด : 63, 402 หน้า : ภาพประกอบ
เรียกเลขหนังสือ : DS577 ว633ร
ประเภทแหล่งที่มา : หนังสือ

บรรณารักษ์

สถานะ	จำนวน	ราคา	รหัส	หมวดหมู่	วันที่นำเข้า	ประวัติการยืม
มี	1	200	DS577 ประวัติศาสตร์ ว633ร		01/01/49	ซื้อ วันที่ยืม นางสาวอนุชิตา จำปา นายวันชัย สุขใจ 10/01/61 21/02/61

การตั้งค่า
เพิ่มรายการหนังสือ

อวကจจาก
โปรแกรม

หน้าบันทึกสรุปการยืม-คืน หนังสือ

- หน้าหลัก
- หนังสือ
- บันทึก
- บรรณารักษ์**
- การตั้งค่า
- อวကจาก
โปรแกรม

รายการสรุปการยืม-คืน

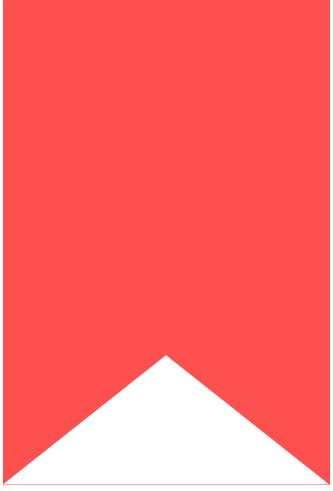
ชื่อหนังสือ : ราชวงศ์บ้านพลูหลวง / โดย วิบูล วิจตรวาทการ
ผู้แต่ง : วิบูล วิจตรวาทการ
รหัสหนังสือ : DS577 ๑๖๓๓ร

ชื่อผู้ยืม-คืน	วันที่ยืม	วันที่คืน	เจ้าหน้าที่ ที่รับยืม-คืน
1. นางสาววนุชตา จำปา	10/01/61	17/01/61	พิมภา
2. นายวันชัย สุขใจ	21/02/61	28/02/61	พิมภา



[พิมพ์รายการสรุปการยืม-คืน](#)

Home



WEBSITE-INTERFACE

หน้าหลักของเว็บไซต์



MIRRORLESS.COM

HOME SHOP ABOUT CONTACT

MIRRORLESS.COM

SHOP 0

HOME
SHOP
ABOUT
CONTACT

KHONKEAN, THAILAND
02-2222222
ANUCHITAJ@KKUMAIL.COM

f t g+ i

©MIRRORLESS.COM 2018

หน้าแสดงสินค้า สามารถ
ค้นหาสินค้าได้ตาม
ต้องการ

MIRRORLESS .com

HOME SHOP ABOUT CONTACT

SEARCH YOUR PRODUCE

SEARCH

SHOP BY

-BAND-

- CANON
- SONY
- FUJIFILM
- OLYMPUS
- LEICA

-PRICE-

0 20000

SALE

CANON EOS M 10 LENS EF-M15-45mm
฿9,999 ฿1,000

SALE

CANON EOS M6 LENS EF M 15-45MM IS STM
฿21,900

SALE

CANON EOS M100 KIT
฿16,800

SALE

FUJIFILM X-A3 16-50MM Lens
฿23,990

SALE

FUJIFILM X-T2 KIT 18-55MM
฿50,900 ฿4,999

SALE

FUJIFILM X-A10 KIT 16-50MM
฿20,000

หน้าแสดงรายการสินค้า
ข้อมูล รายละเอียด และ⁺
ราคาของสินค้า



NEW ITEM(S) HAVE BEEN ADDED TO YOUR CART



FUJIFILM X-T2 KIT 18-55MM



MY SHOPPING CART

SUBTOTAL ₩50,900

TOTAL ₩50,900

PAYMENT

BLACK

Quantity

ADD TO CART

หน้าสรุปรายการสินค้าที่
ได้เพิ่มลงในตะกร้าสินค้า

MIRRORLESS.com

HOME SHOP ABOUT CONTACT

MIRRORLESS.COM

🔍



FUJIFILM X-T2 KIT 18-55MM

PRICE

฿50,900 54,990

TYPE

File Formats	JPEG, RAW
File Formats	SD, SDHC, SDXC STORAGE
SCREEN	SIZE 3 INCH
WEIGHT	507 G
DIMENSIONS	52 x 3.6 x 1.9" / 132.5 x 91.8 x 49.2 MM

COLOR

BLACK

Quantity

1

< >



ADD TO CART +

หน้าแสดงให้กรอกข้อมูล
ในการจัดส่งสินค้า และ
ทางเลือกในการชำระเงิน
สินค้า

DELIVERY INFORMATION

FULL NAME

EMAIL ADDRESS

PHONE NUMBER

ADDRESS

STATE

 ▾

CITY

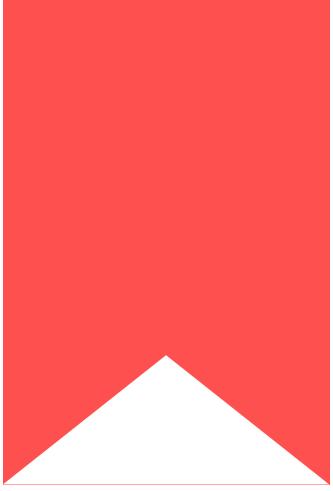
 ▾

POSTCODE

 ▾[SAVE](#)

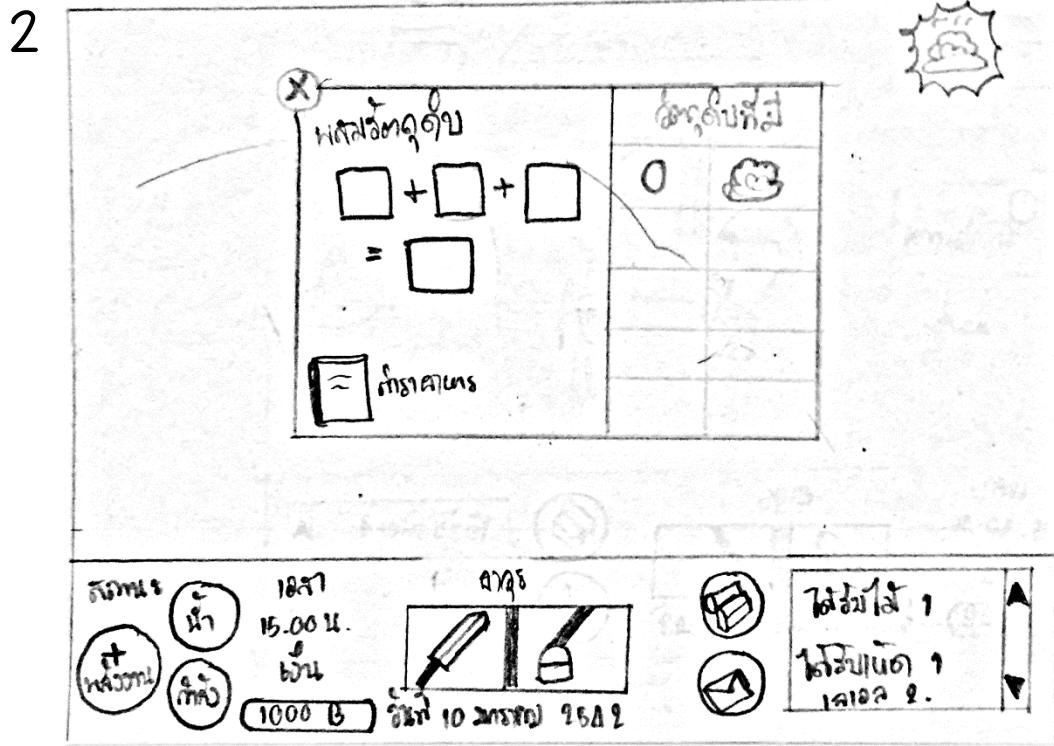
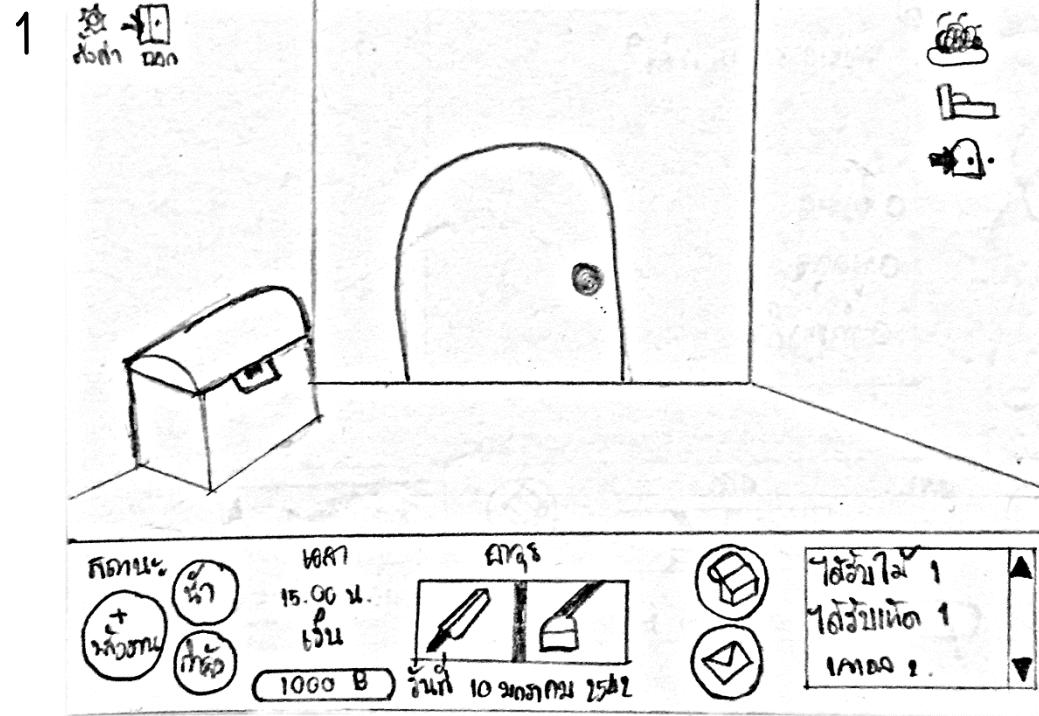
PAYMENT METHODS

[Home](#)

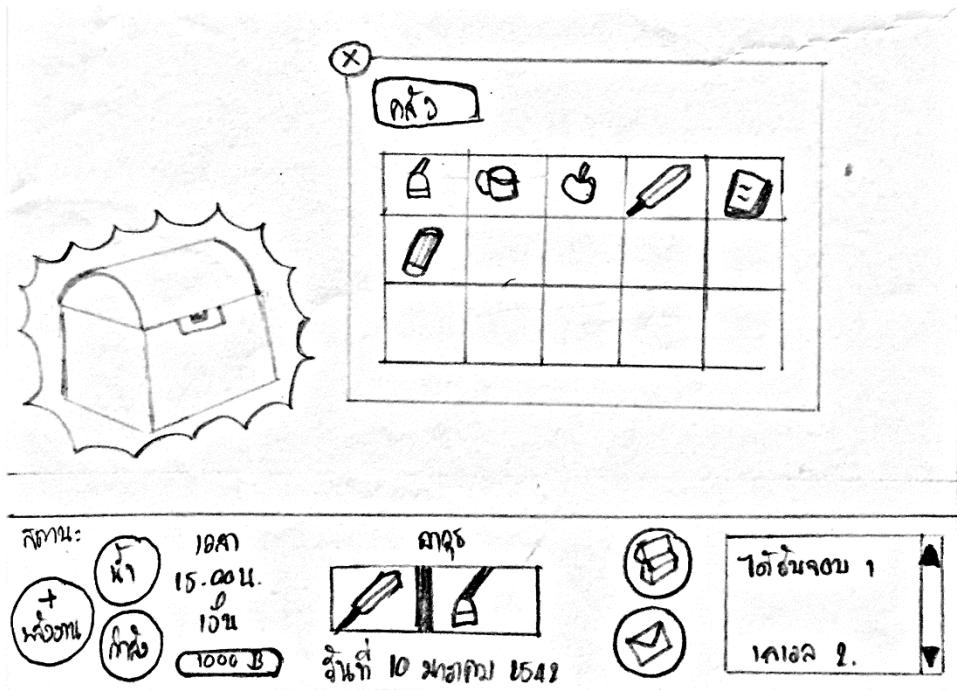


GAME-INTERFACE

ຈາກບ້ານ

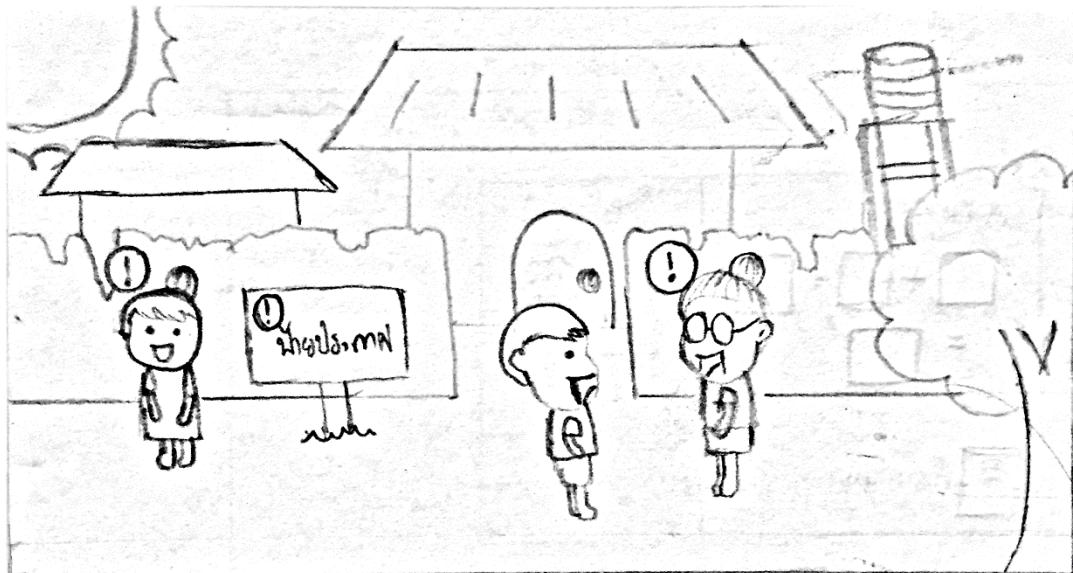


3



ຈາກຊຸມໜັນ

1

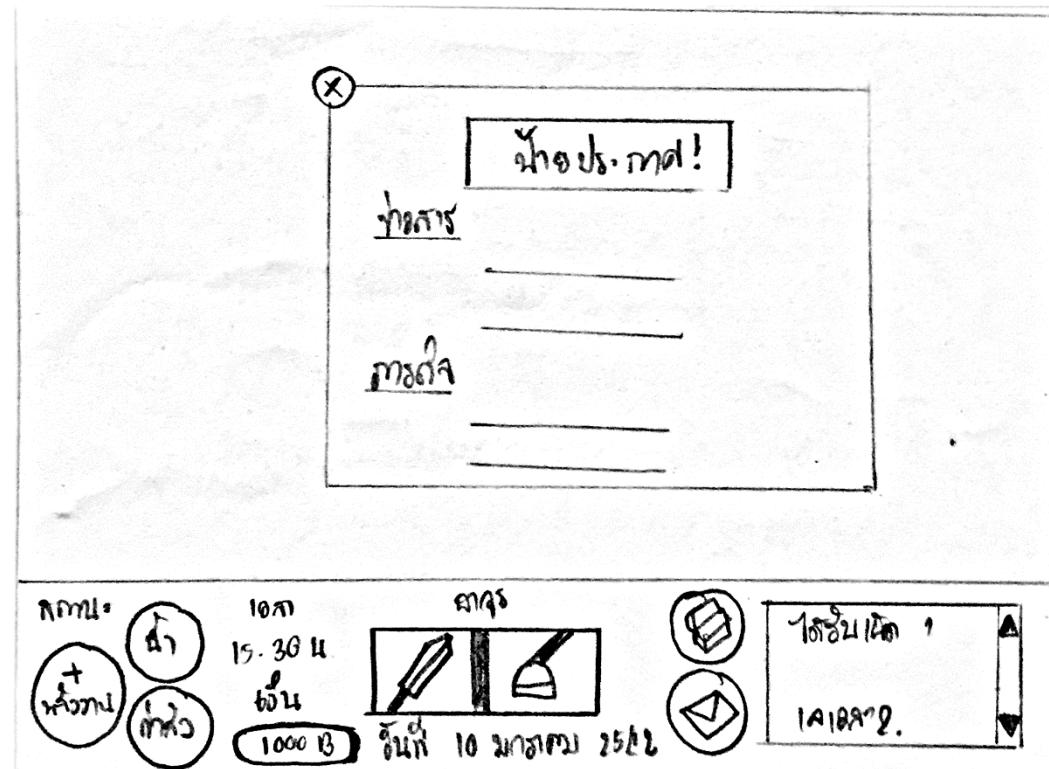


ເລກທີ:	1000
+ ມືດຕະການ	ມືດ
15. 30 %	ສຳຄັນ
ບົດ	10 ມົກມືອງ 2542
1000(B)	

ເລກທີ: 1000(B) ວັນທີ 10 ມົກມືອງ 2542

ສຳຄັນ
ມືດ
ມືດຕະການ
ມືດ

2

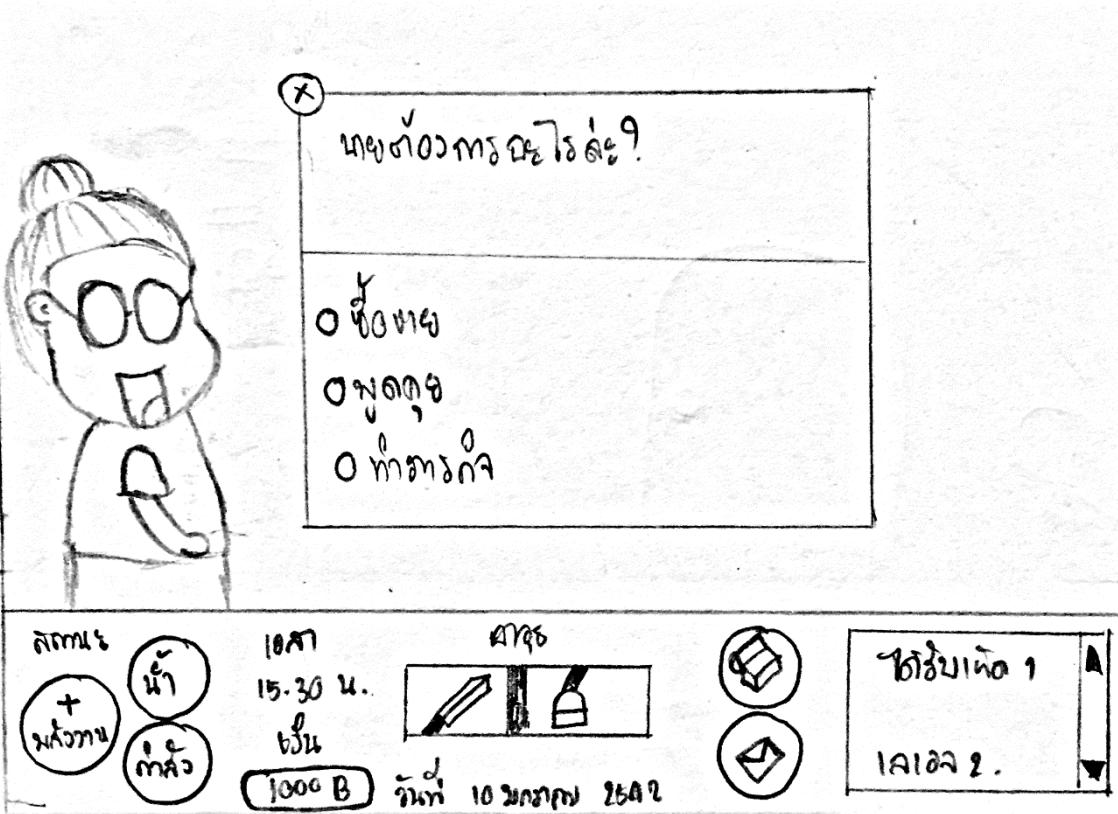


ເລກທີ:	1000
+ ມືດຕະການ	ມືດ
15. 30 %	ສຳຄັນ
ບົດ	10 ມົກມືອງ 2542
1000(B)	

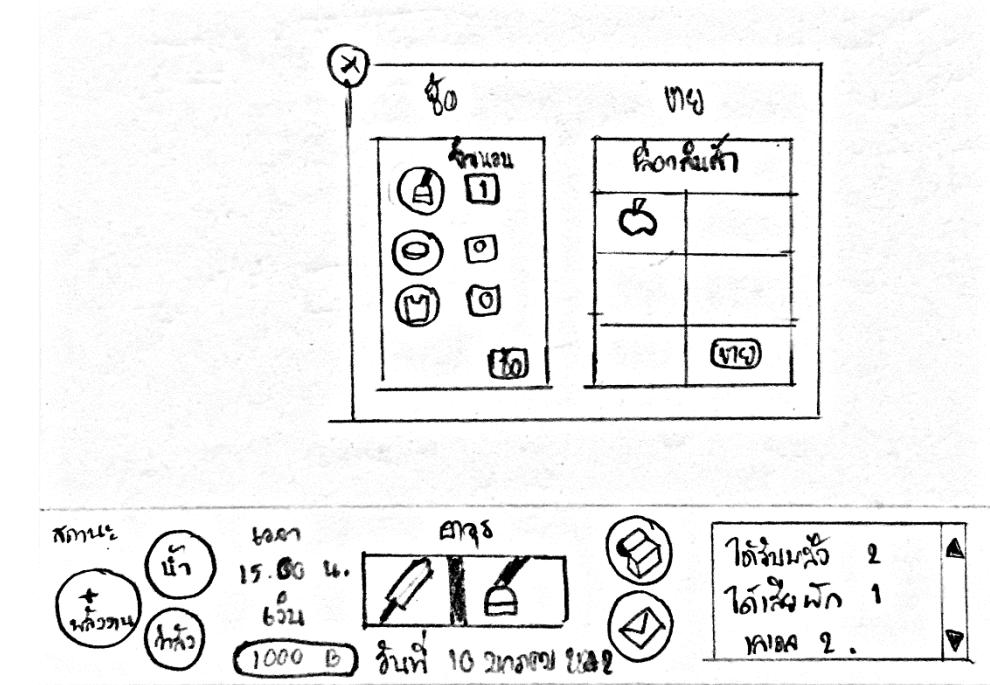
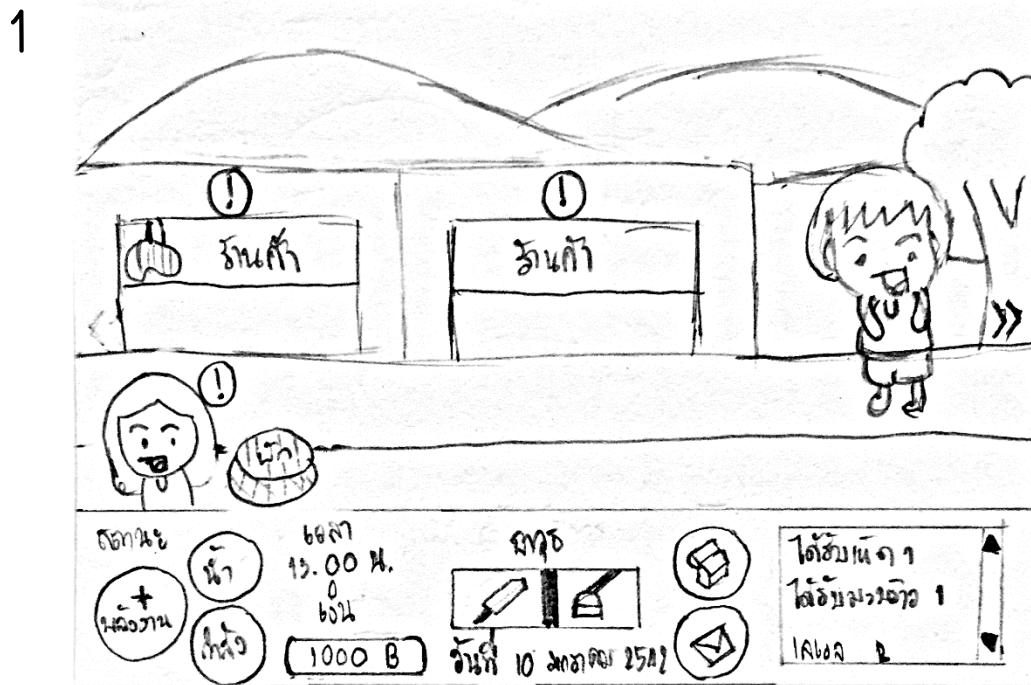
ເລກທີ: 1000(B) ວັນທີ 10 ມົກມືອງ 2542

ສຳຄັນ
ມືດ
ມືດຕະການ
ມືດ

3

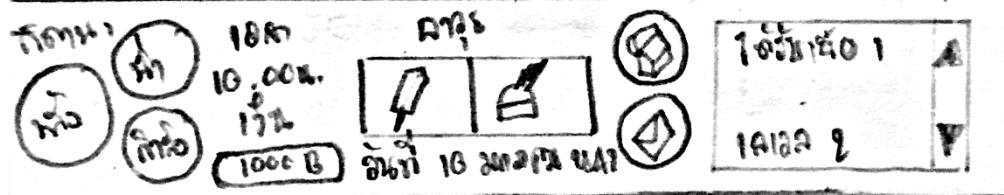
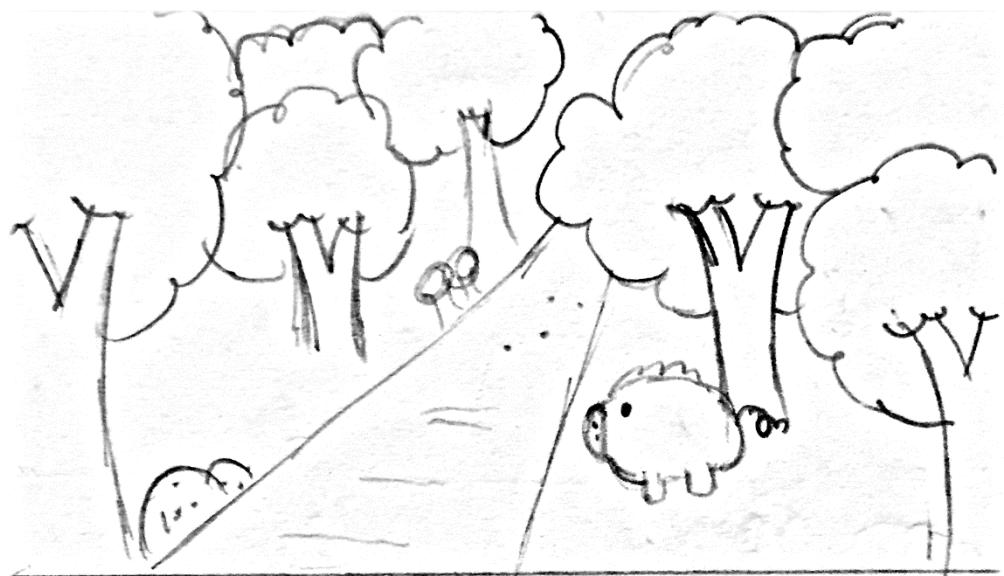


ឧកញាតិ



ຈາກປ່າ

1



ขอบเขต

เป้าหมาย : การทำการกิจที่ได้รับมอบหมายสำเร็จ, เงินที่ได้จากการทำการกิจ, ハウลง/อาหารเพื่อดำเนินชีวิต

ความยากง่าย : ระดับปานกลาง

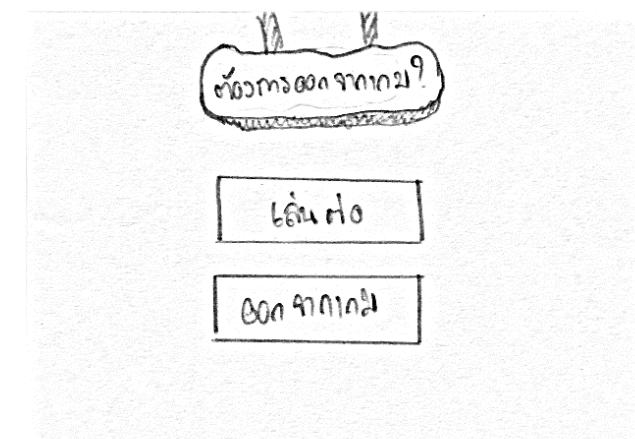
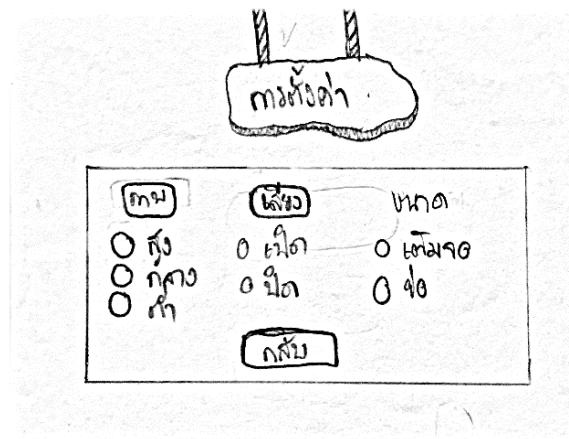
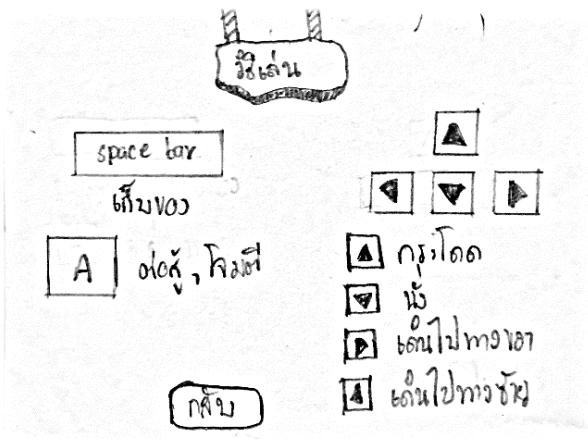
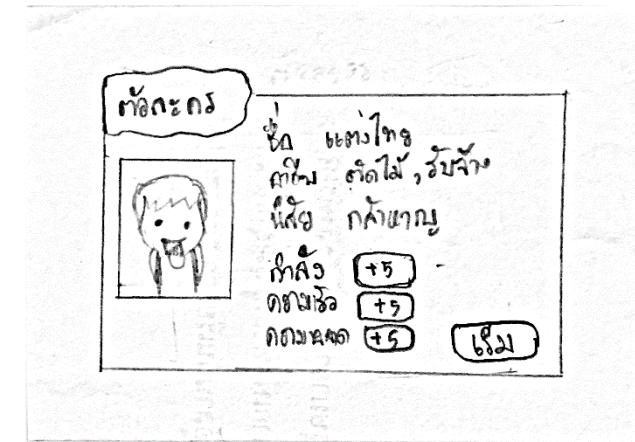
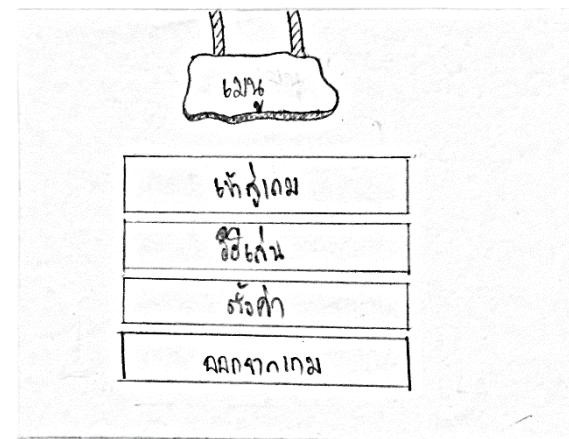
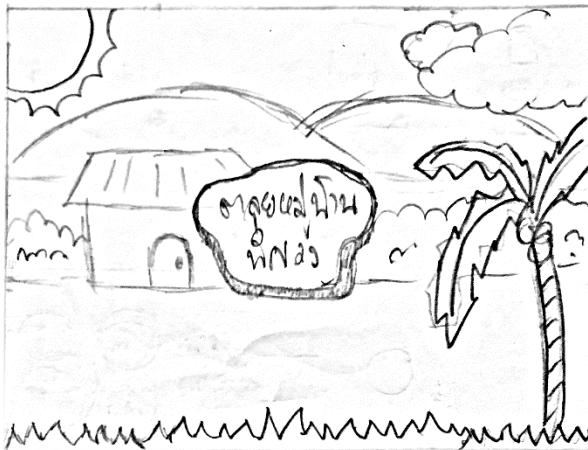
อุปสรรค : หากไปล่าสัตว์ที่ป่า สัตว์จะสามารถโจรตีคุณกลับได้ ถ้าโดนโจรตีจนพลังงานหมดเกมจะกลับไปเริ่มที่บ้านของคุณ

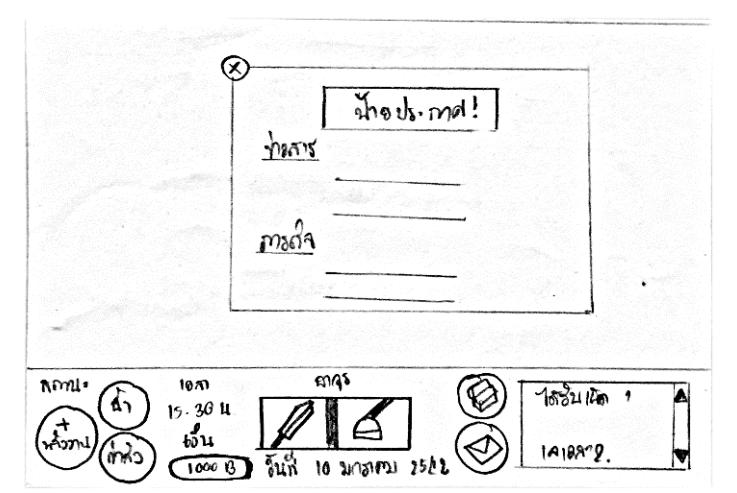
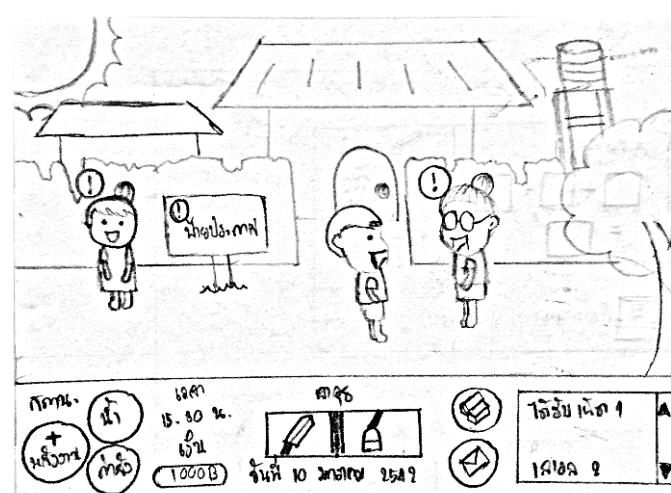
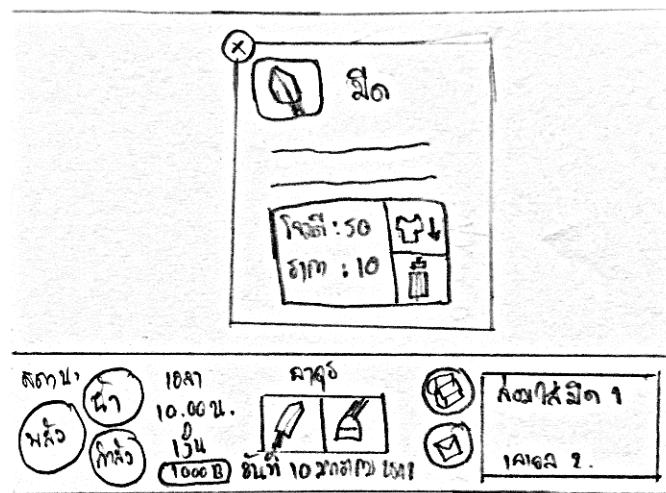
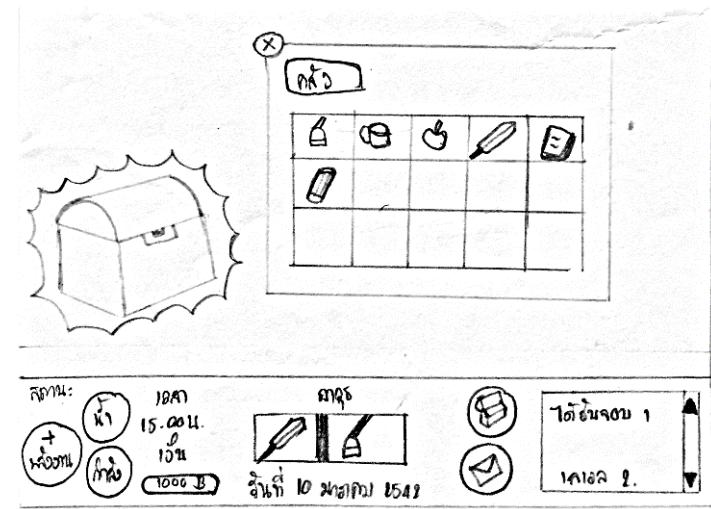
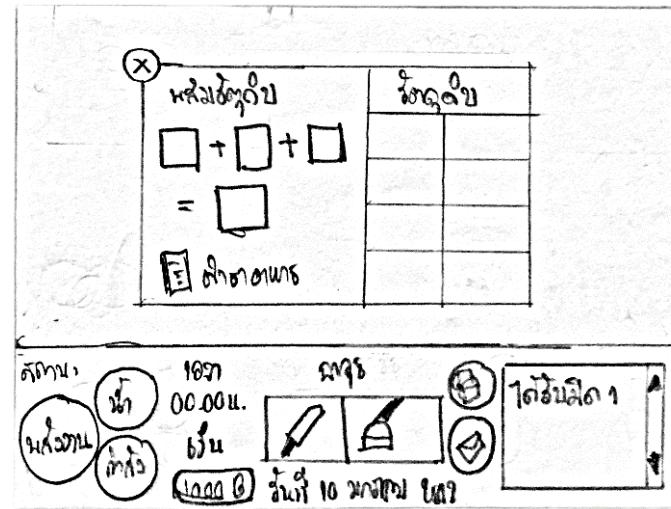
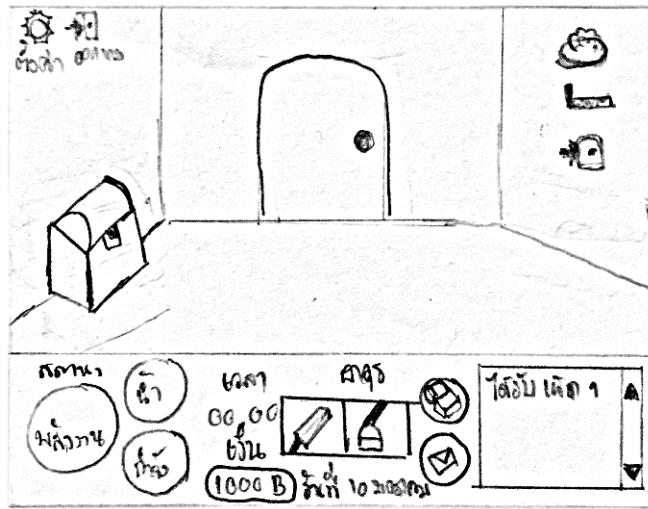
การได้รับรางวัล : เมื่อทำการกิจหรือขายไอเท็ม จะได้รับเงินเป็นรางวัล สามารถนำเงินไปซื้อไอเท็มได้ เช่น มีด ดาบ เป็นต้น

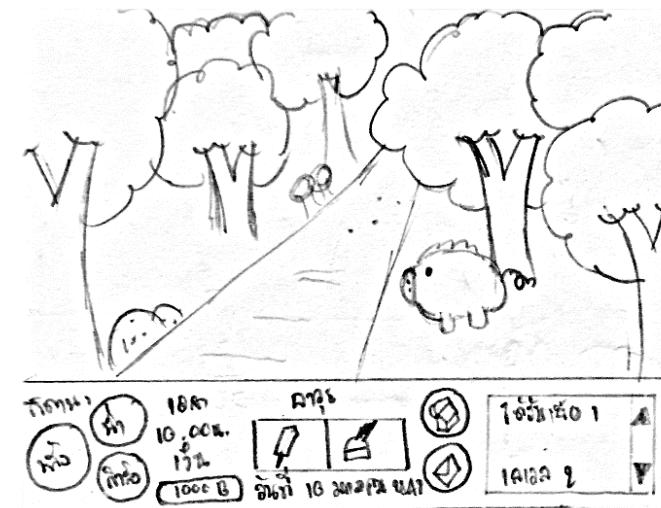
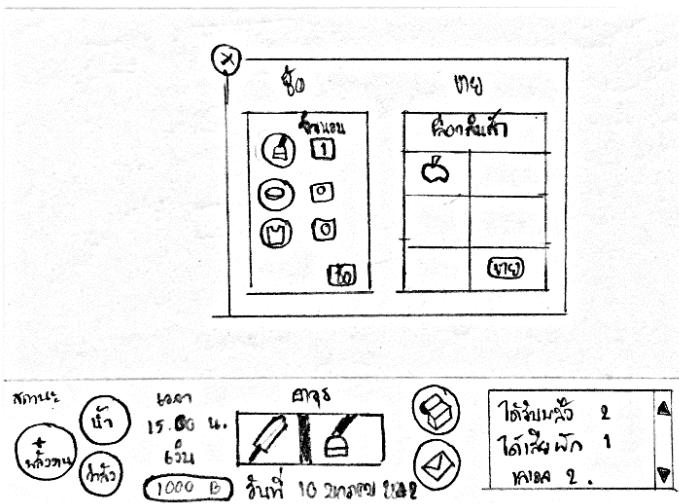
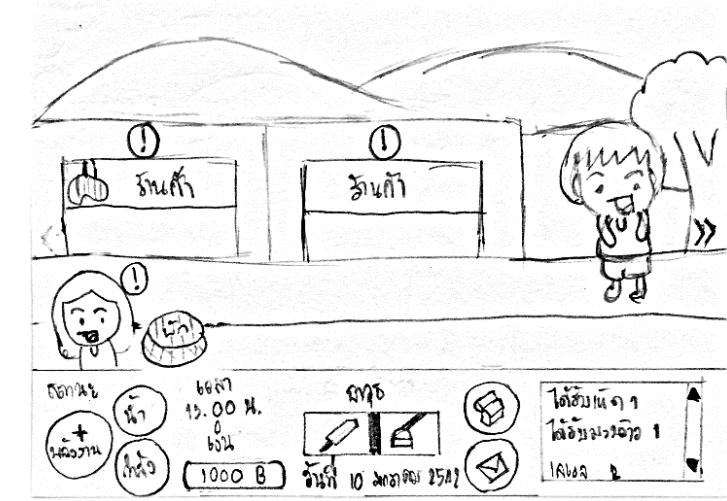
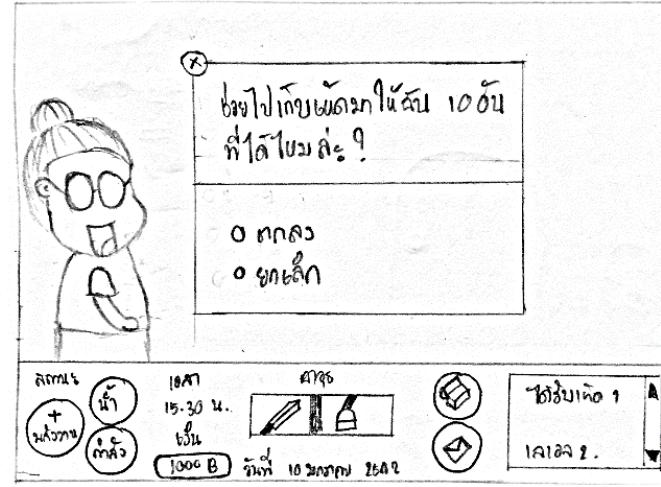
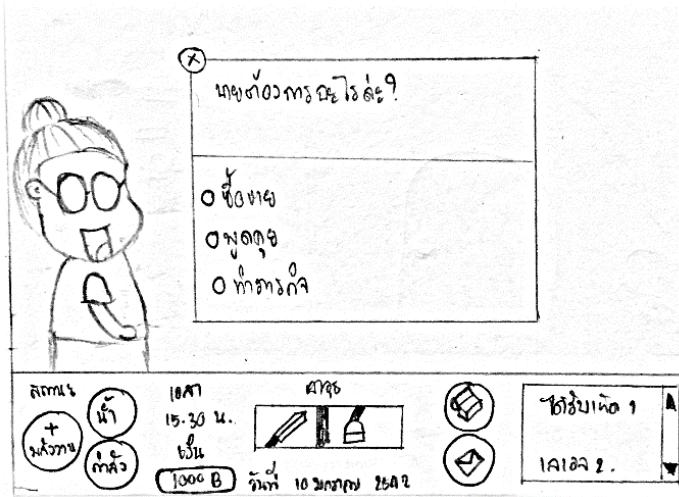
โครงร่างออกแบบเกม

ฉบับที่	ฉบับ	เรื่องราว	ตัวละคร/ท่าทาง	เสียงประกอบ
1	บ้าน	เริ่มจากตัวละครตื่นนอนอยู่ที่บ้าน สามารถทำอาหารจากการผสมวัตถุดิบหรือไอเท็มที่หาได้ จากนั้นก็จะต้องออกไปหาไอเท็ม เงิน เพื่อซื้อไอเท็มในการดำรงชีวิตและทำการกิจกรรมที่ได้รับมอบหมาย	ตัวละครหลัก	เสียงไก่ชัน, เสียงเพลง เกม
2	ชุมชน	ตัวละครจะออกไปพูดคุยกับชาวบ้าน ซื้อขายไอเท็มหรือขอทำการกิจ ชาวด้วยคนจะมีภารกิจให้ตัวละครทำ เพื่อแลกกับเงินหรือไอเท็ม และจะมีไอเท็มอยู่ตามข้างทางให้ตัวละครได้เก็บ	ตัวละครหลัก, ชาวบ้าน,	เสียงเพลงเกม, เสียงเก็บ ไอเท็ม
3	ตลาด	ตัวละครสามารถไปตลาดเพื่อซื้ออาหาร ซื้อไอเท็มได้ ชาวบ้านที่มา ขายของบางคนจะมีภารกิจเพื่อแลกกับเงินหรือไอเท็ม	ชาวบ้าน, พ่อค้า/แม่ค้า	เสียงเพลงเกม
4	ป่า	ตัวละครหลักจะสามารถเข้าป่าเพื่อไปหาไอเท็ม ล่าสัตว์หรือหาอาหาร ที่เป็นของป่า		เสียงโjomตี, เสียงเก็บไอ เท็ม, เสียงสัตว์, เสียงเพลงเกม

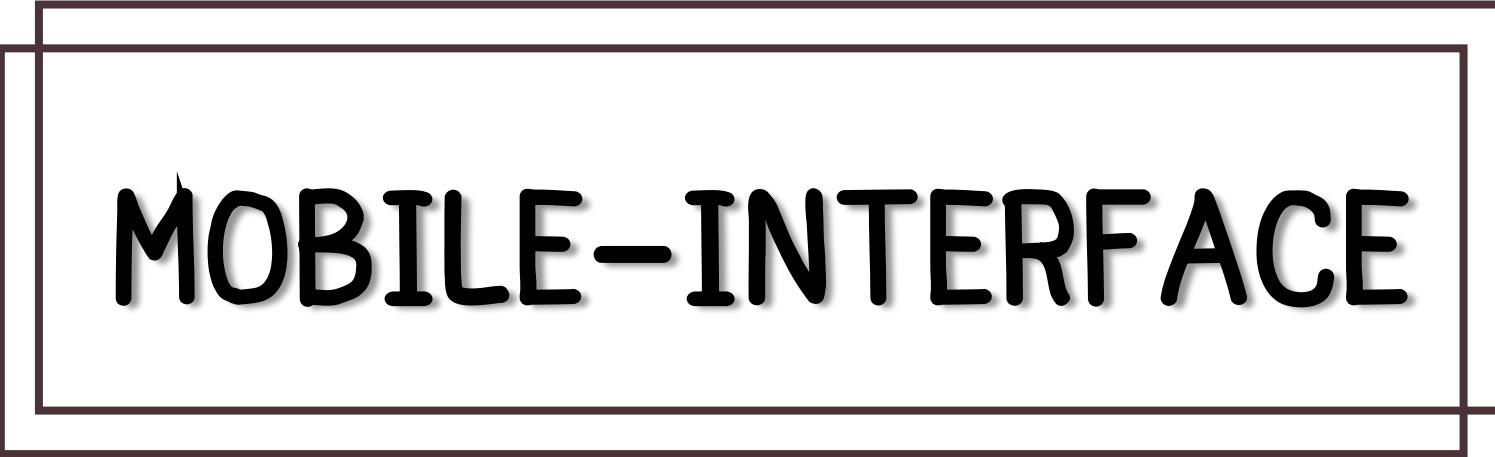
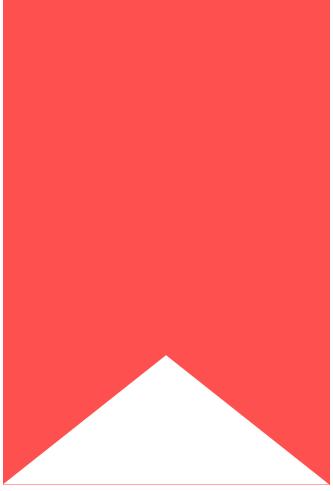
Prototype







Home



MOBILE-INTERFACE

ที่ออกแบบดี



1. **Consistency** : ขนาดของช่องข้อมูล ตัวอักษร และขนาดตัวอักษร มีความสม่ำเสมอ
2. **Visibility of system status** : เมื่อผู้ใช้กด “ฉันไม่ใช้โปรแกรมอัตโนมัติ” จะมีลูกศรหมุนทำงาน เพื่อใช้ผู้ใช้รู้ว่าแอพฯ ได้รับเคราะห์ผู้ใช้ว่าไม่ได้เป็นโปรแกรมมาใช้งาน

ที่ออกแบบไม่ดี



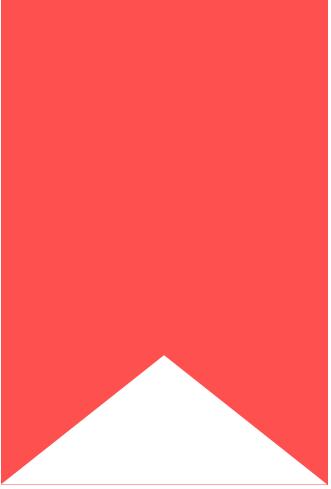
1. Consistency : มีการจัดวางช่องของรูปภาพและการจัดวางตัวหนังสือที่ไม่สม่ำเสมอ กัน

ແກ້ໄຂ



1. Consistency : ຄວາມມີການຈັດວາງຽຸປະກາພແລະຕົວອັກຊຣໃໝ່ມີຄວາມສໍາເສນອກັນ

Home



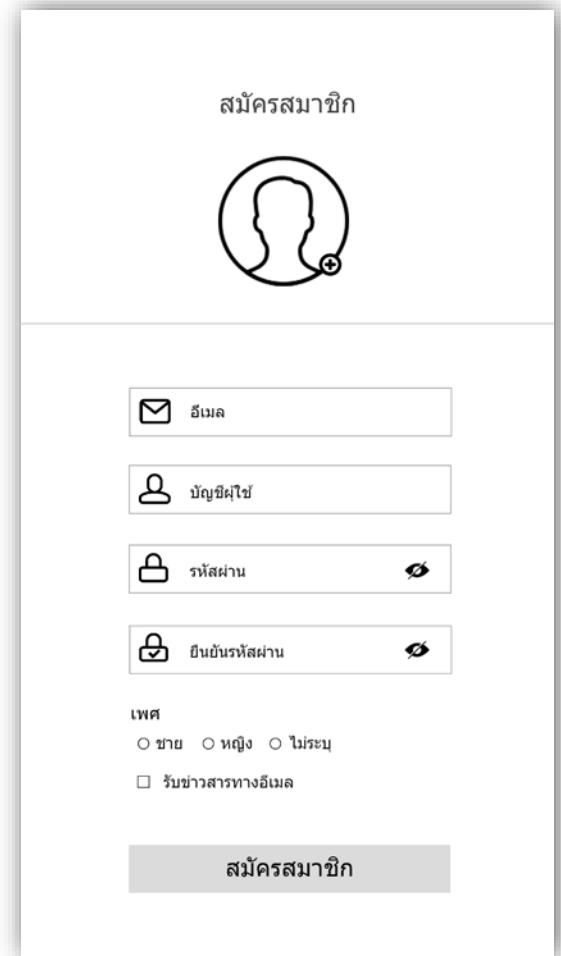
PROJECT

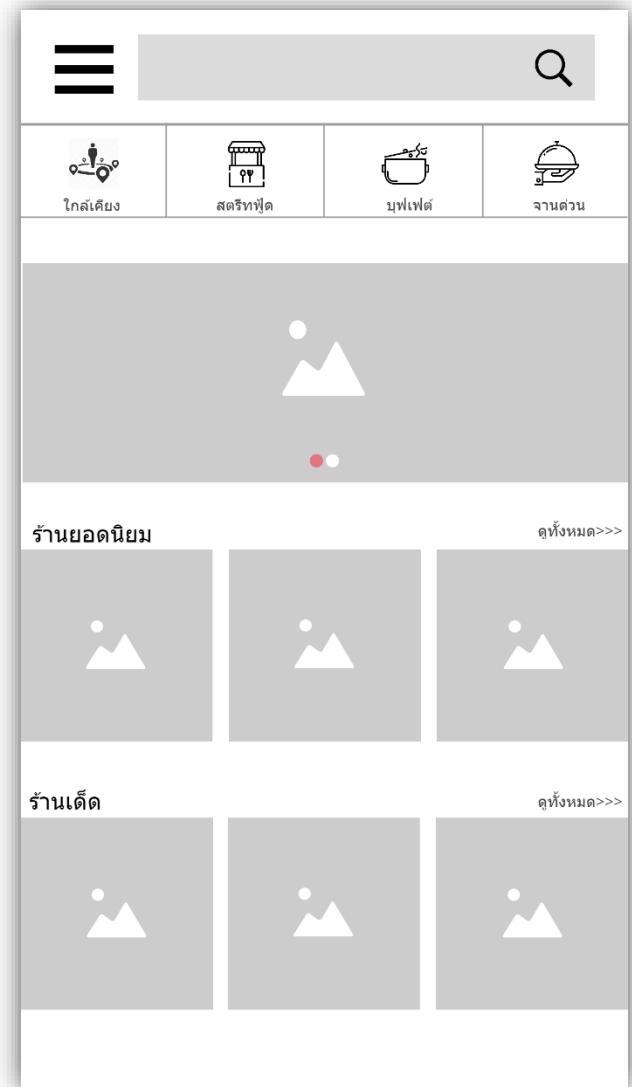
SHAKE TO EAT

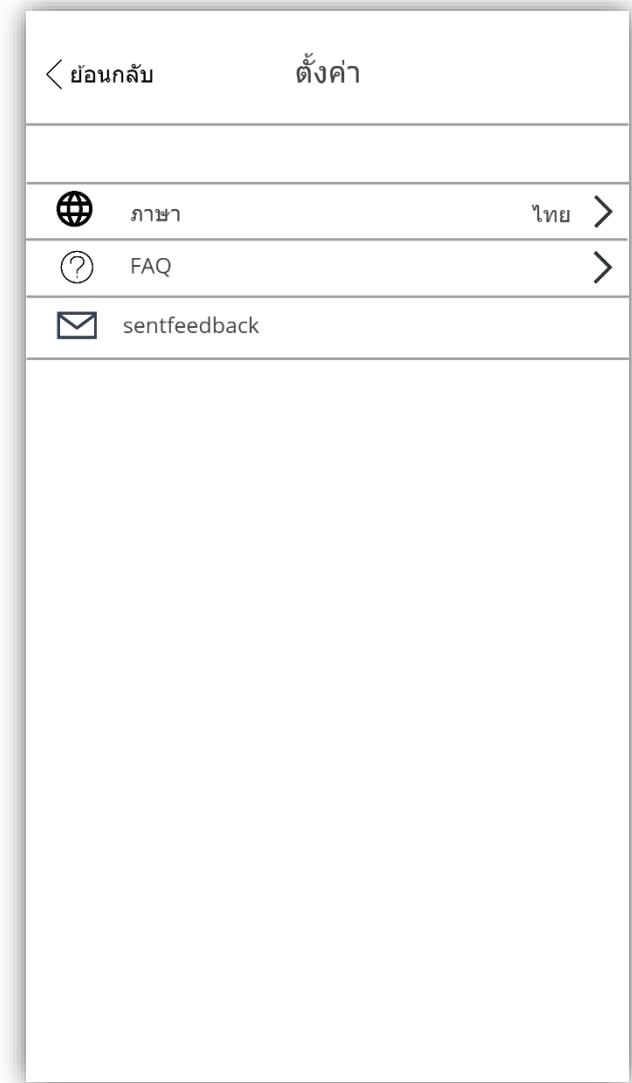
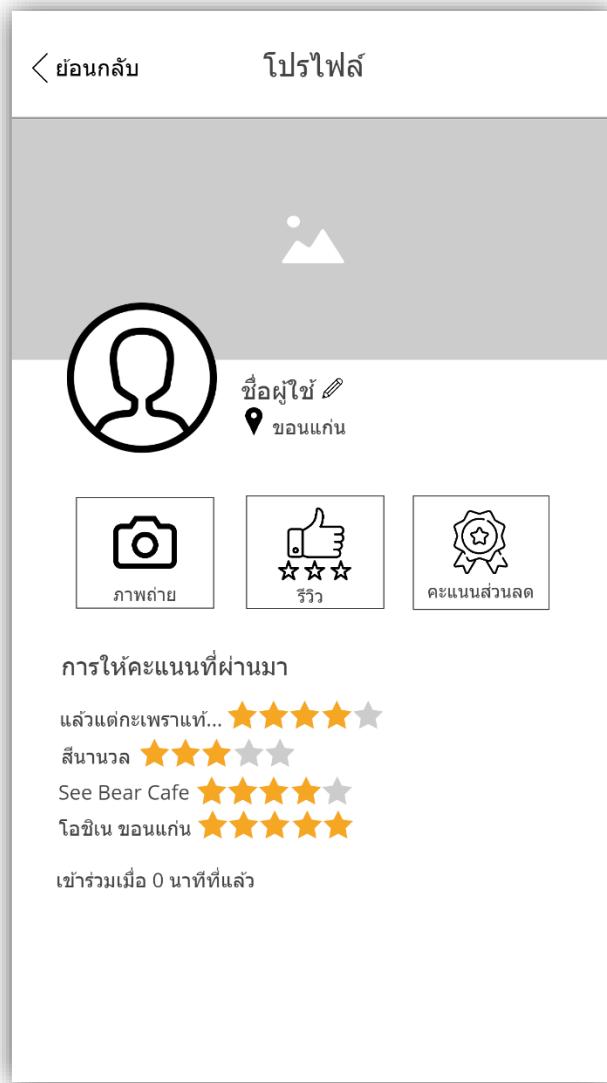
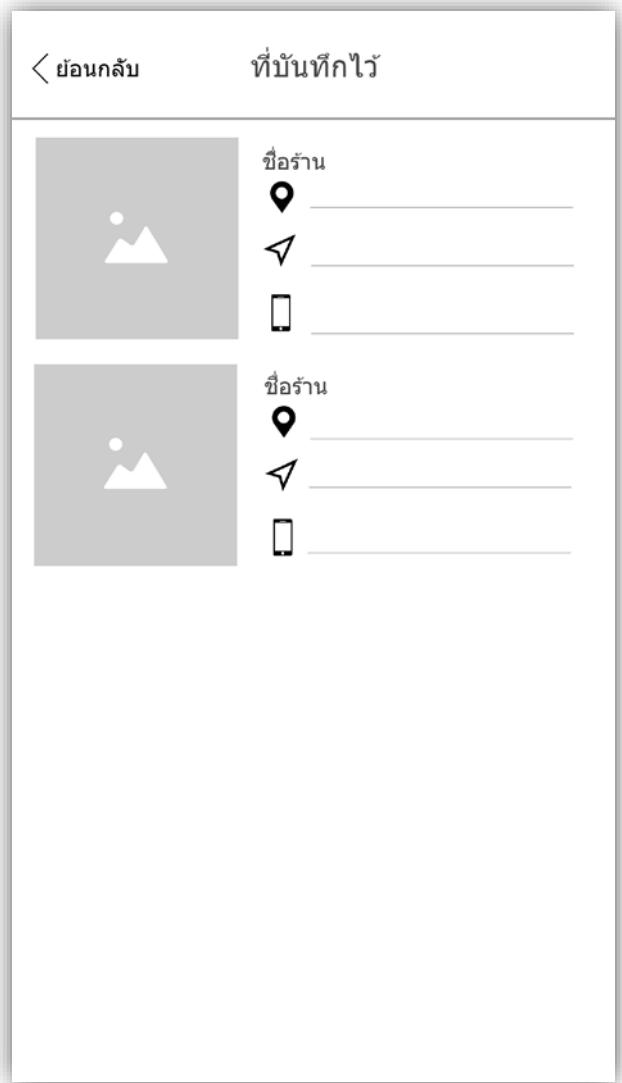
Lean Canvas

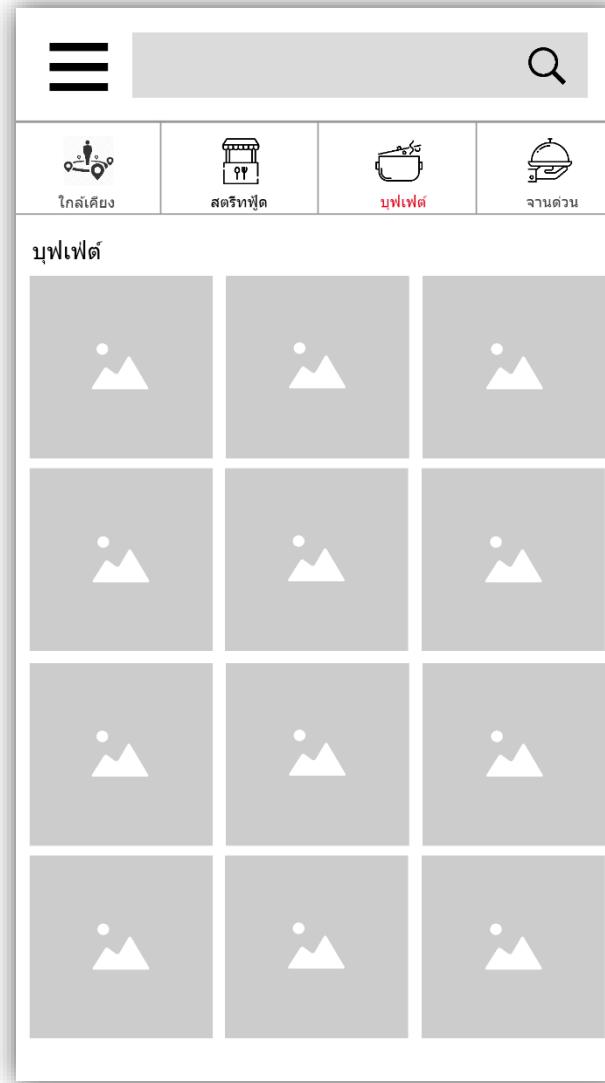
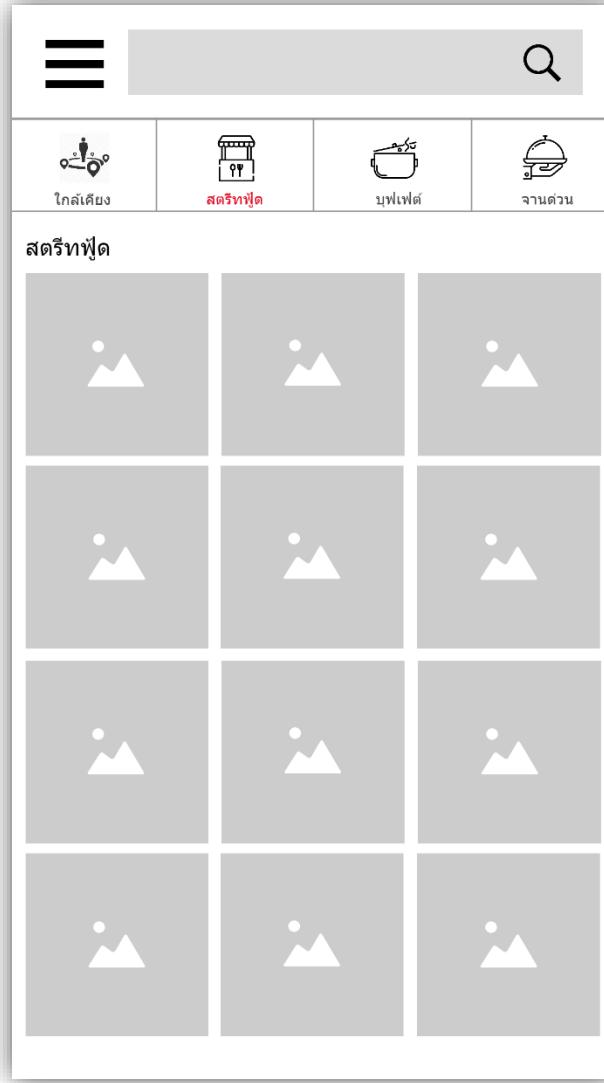
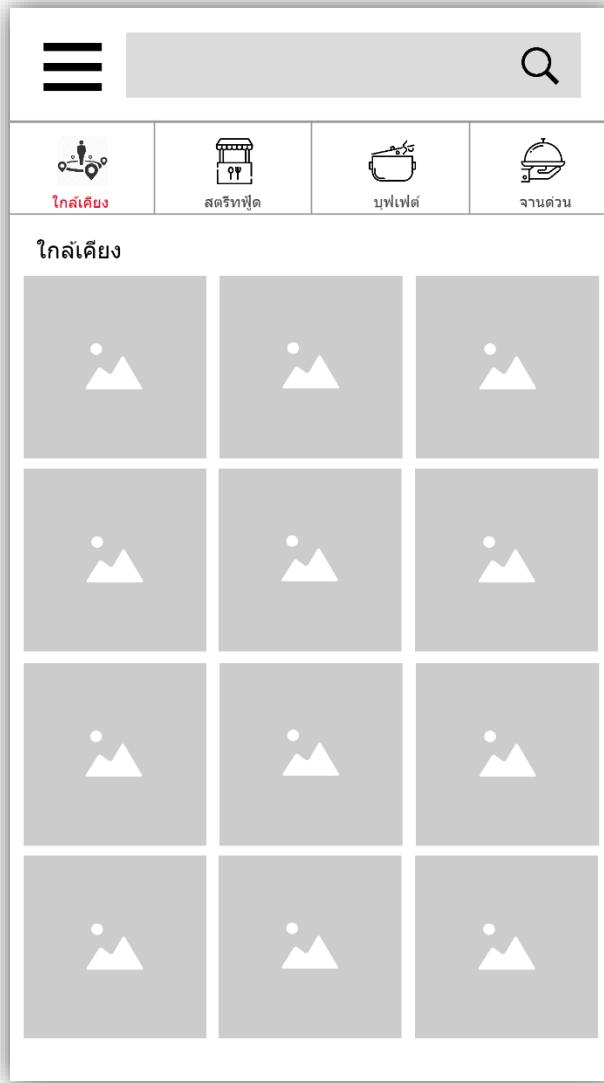
2 (P) Problem <ul style="list-style-type: none">- ต้องการหาร้านอาหารที่อยู่ในบริเวณใกล้เคียง- ต้องการหาเส้นทางไปยังร้านอาหารที่ต้องการ- ต้องการตัวช่วยในการตัดสินใจเลือกร้านอาหารเมื่อผู้ใช้ตัดสินใจไม่ได้- ต้องการรีวิวร้านอาหารที่เคยไปมา	4 (S) Solution <ul style="list-style-type: none">- การทำแอพฯ ที่สามารถช่วยในการตัดสินใจเลือกร้านอาหารที่อยู่บริเวณใกล้เคียงและสามารถค้นหาร้านอาหารที่อยู่ใกล้เคียง- การช่วยเลือกร้านอาหารเมื่อผู้ใช้งานไม่สามารถเลือกได้ 8 (KM) Key Metrics <ul style="list-style-type: none">-ยอดดาวน์โหลดจากผู้ใช้งานมากกว่า 1000 คน ในหนึ่งเดือน- การบรรลุตามเป้าหมายของผู้ใช้งาน	3 (UVP) Unique Value Proposition <ul style="list-style-type: none">- การเขย่าโทรศัพท์เพื่อให้แอพฯ สามารถหางานที่อยู่ใกล้เคียงได้สะดวกและรวดเร็ว แล้วยังเป็นตัวช่วยในการตัดสินใจเลือกร้านอาหาร	9 (UA) Unfair Advantage <ul style="list-style-type: none">- การเขย่าแอพฯ เพื่อที่จะค้นหาร้านอาหารที่อยู่ใกล้เคียงได้สะดวกและรวดเร็ว แล้วยังเป็นตัวช่วยในการตัดสินใจเลือกร้านอาหาร 5 (Ch) Channel <ul style="list-style-type: none">- เพจบนเฟซบุ๊ก	1 (CS) Customer Segments <p>วัยรุ่น - วัยทำงาน</p>
7 (C\$) Cost Structure <ul style="list-style-type: none">- ทีมผู้พัฒนาระบบ- งบโฆษณา- งบส่วนลดราคาแต่ละร้าน	6 (R\$) Revenue Streams <ul style="list-style-type: none">- โฆษณาเดือนละ 12,000 บาทต่อเดือน หรือ 3,000 บาทต่อสัปดาห์- สปอนเซอร์เข้าครั้งละ 10,000++ บาท			

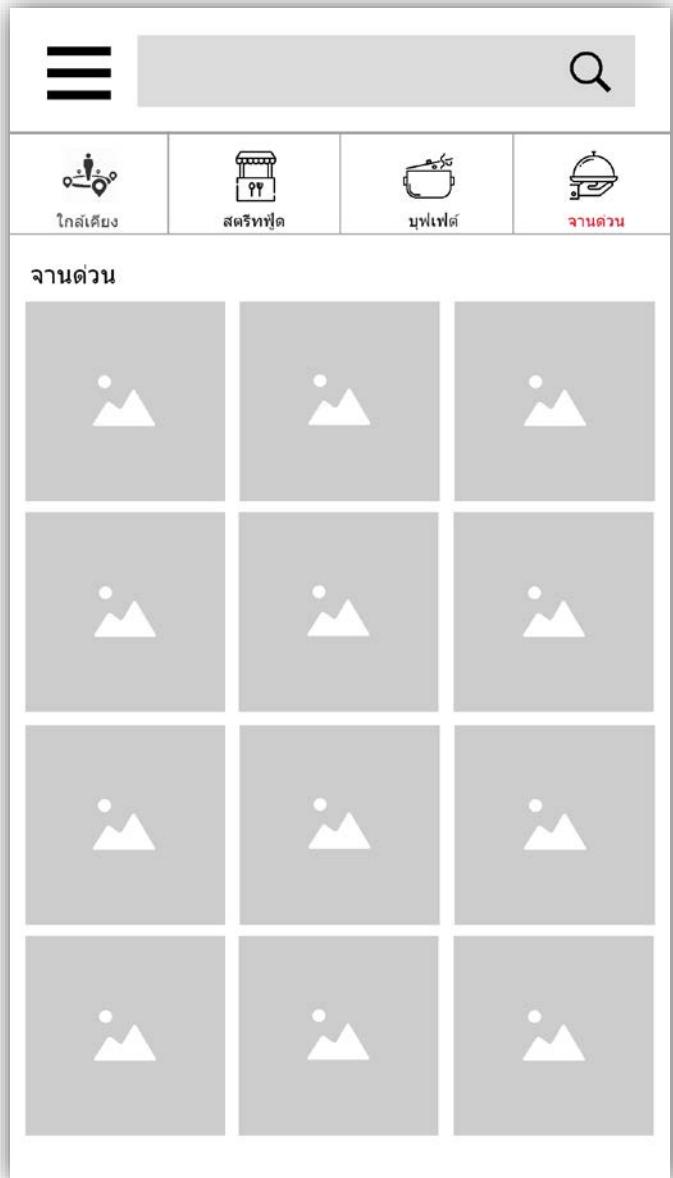
Wireframe

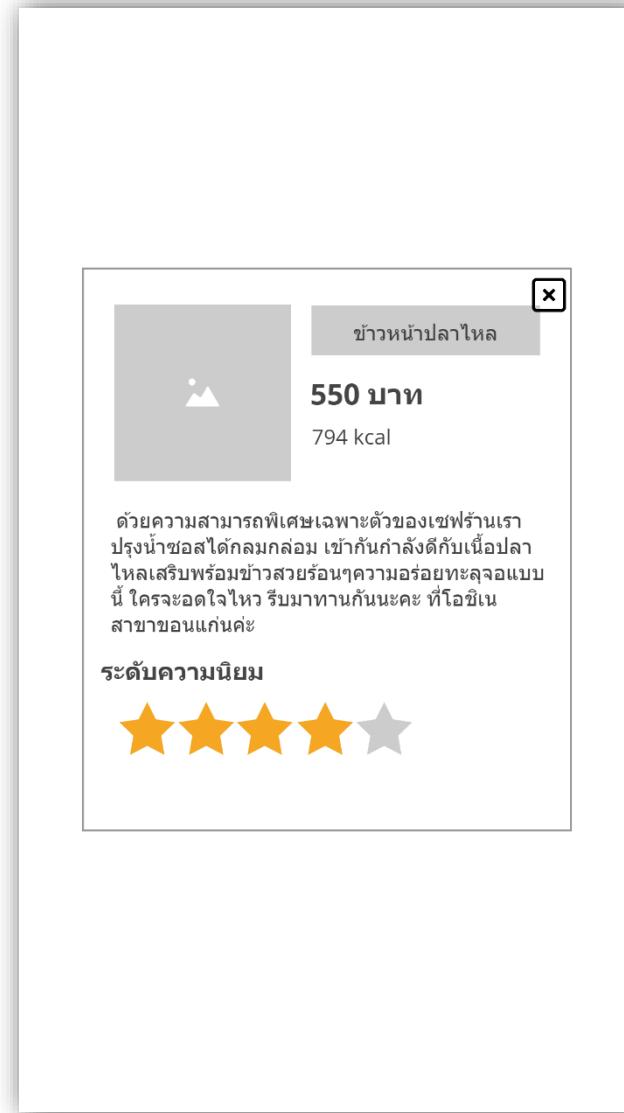
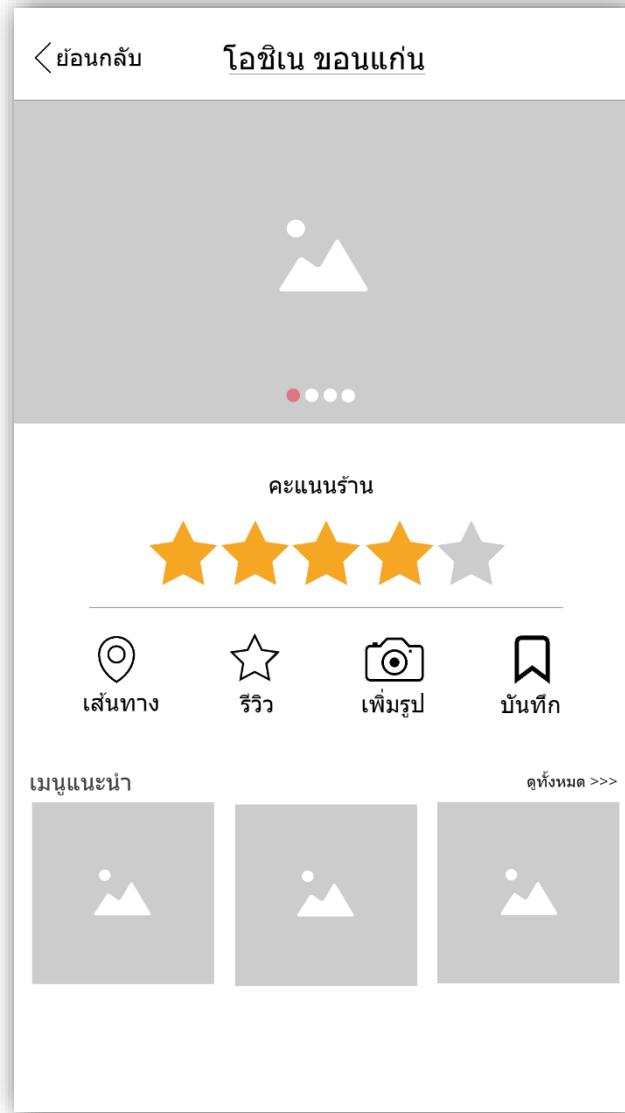
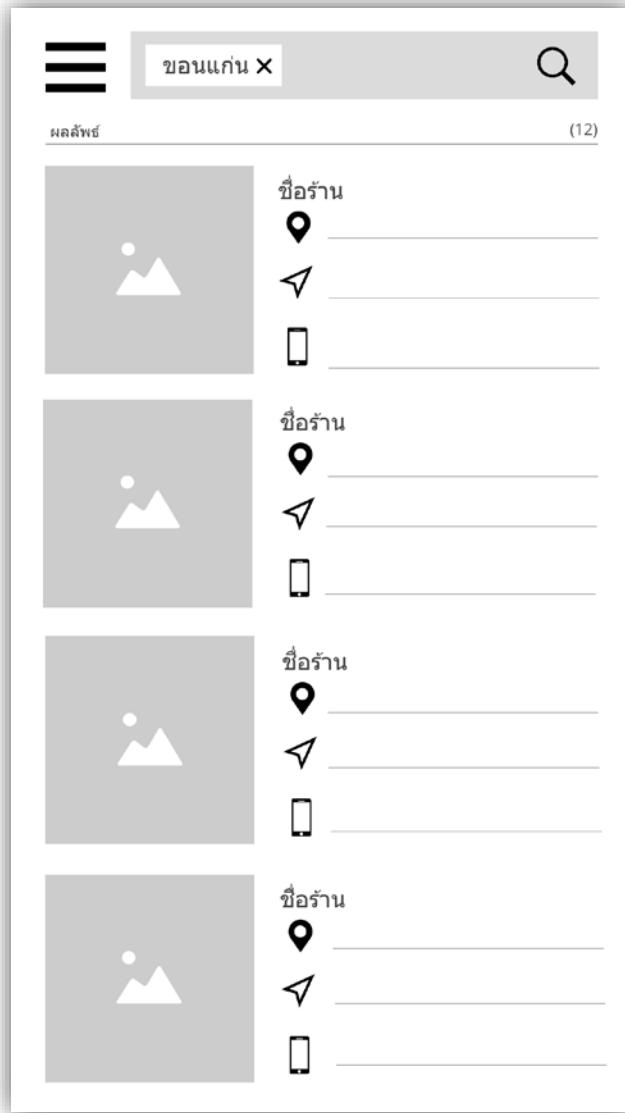


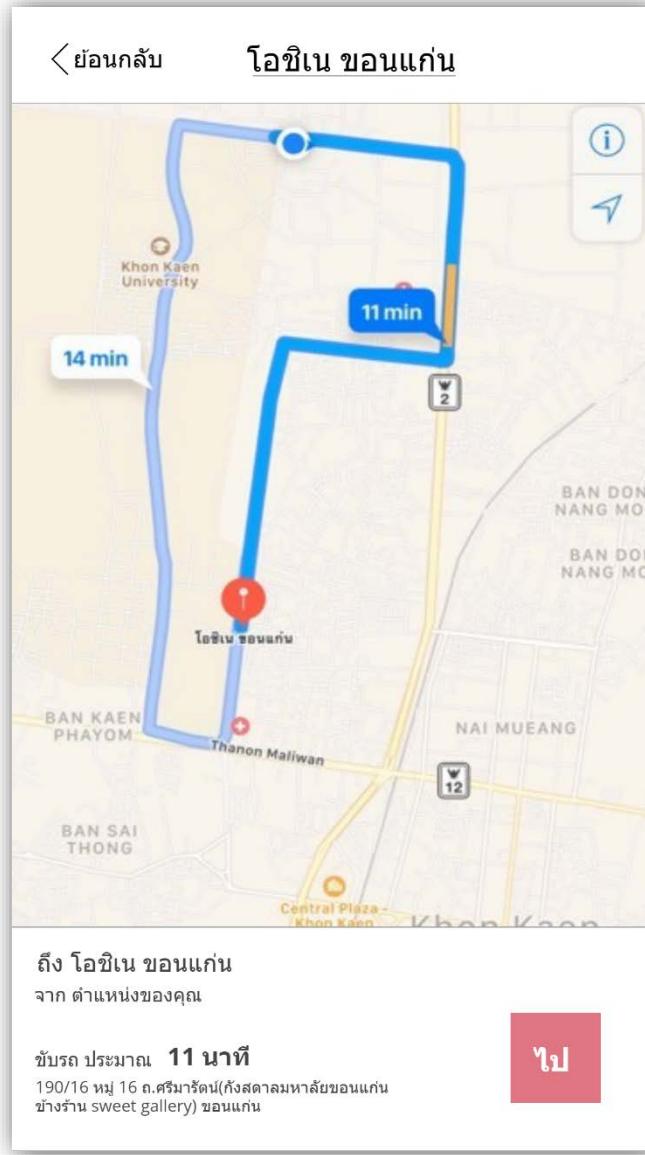
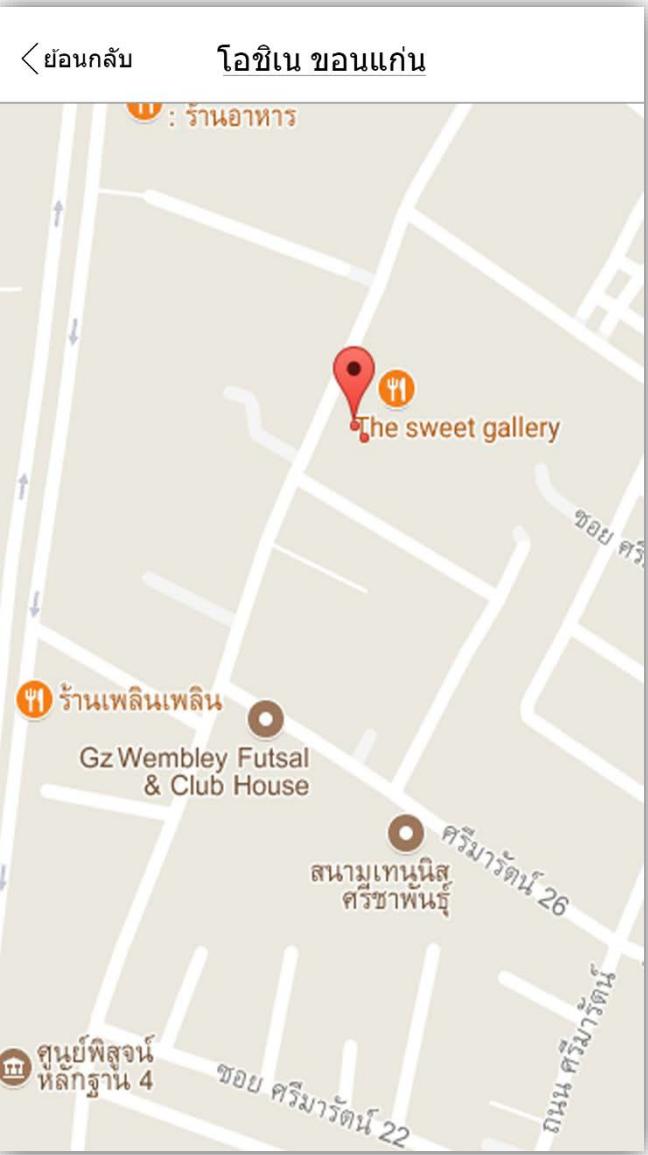


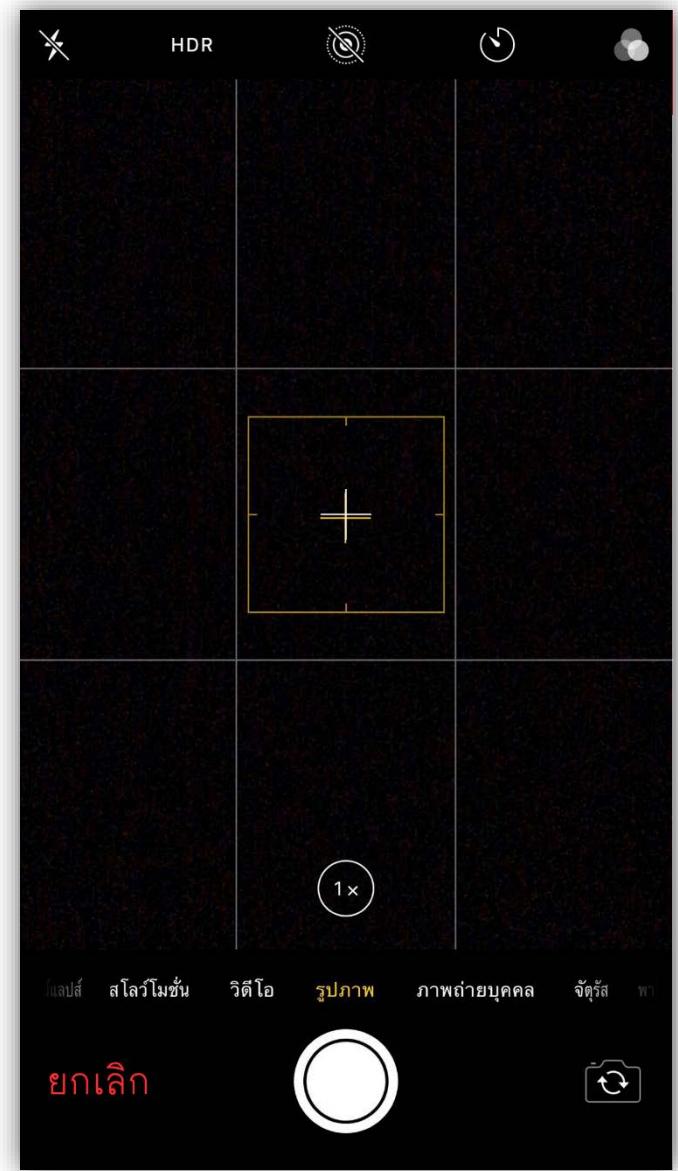
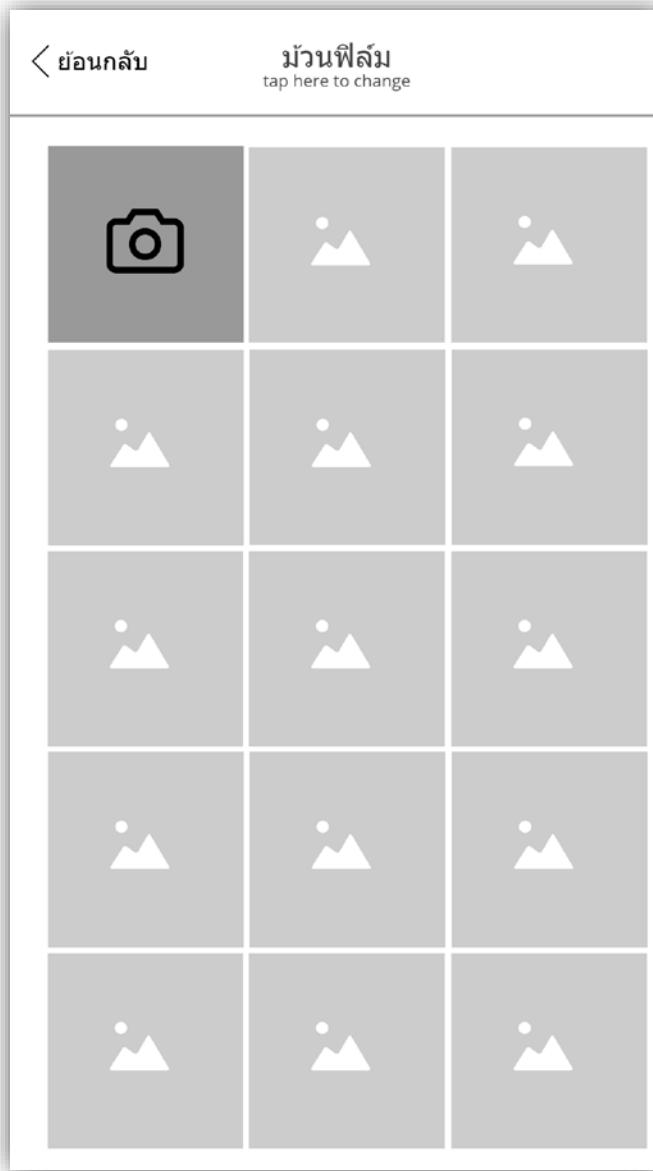












Evaluation

ออกไปประเมินผลโดยใช้วิธีการประเมินผลแบบร่วมมือกัน (Cooperative Evaluation)

ซึ่งเป็นวิธีการที่ผู้ใช้และผู้ประเมินสามารถพูดคุยและถามคำถามซึ่งกันและกันได้ตลอดเวลาการประเมินผล

การประเมินผลครั้งแรก

จากการประเมินผลครั้งแรก ผู้ใช้ต้องการให้ผู้ประเมินแก้ไขในหน้าของรายละเอียดอาหารในส่วนของระดับความนิยม เพราะว่าตัวสัญลักษณ์ที่บ่งบอกระดับความนิยมนั้นออกแบบมาดูเหมือนว่าสามารถปรับระดับเองได้และยังมีการออกส่วนที่ไม่ค่อยเข้ากับหน้ารายละเอียดของอาหารเท่าไหร่ ผู้ใช้จึงคิดว่าอย่างให้ออกแบบมาให้สื่อได้เข้าใจมากกว่านี้

การประเมินผลครั้งที่สอง

จากการประเมินผลครั้งแรก ผู้ประเมินได้กลับมาแก้ไขในส่วนของหน้ารายละเอียดของอาหารที่เป็นระดับความนิยมแล้วนำกลับไปให้ผู้ใช้ได้ใช้อีกครั้ง หลังจากที่ผู้ใช้ได้ใช้อีกครั้งปรากฏว่าผู้ใช้มีความพึงพอใจและมีความตอบโจทย์ที่ดีขึ้น



อันเก่า



อันใหม่

Usability Testing

ผู้ใช้งาน	Usability	ความสามารถในการเรียนรู้ (5)	ประสิทธิภาพในการใช้งาน (5)	ความสามารถในการจดจำ (5)	ข้อผิดพลาดในการใช้งาน (5)	ความพึงพอใจของผู้ใช้ (5)
1. นางสาวจันทร์ณี ศรีบุรินทร์	2	3	3	3	3	3
2. นางสาวกฤติมาพร เข็มวีียง	2	3	4	3	4	
3. นางสาวพลอยทราย เหลาเมืองเพีย	3	3	4	3	4	
4. นางสาวชลิตา เกษสุภะ	3	3	3	3	3	3
5. นางสาวชญาภา วรรค่อน	3	3	4	3	4	
6. นางสาวอนรรฆมนร กุนาง	3	3	3	4	3	

Reference

1. Validation Board : <https://www.leanstartupmachine.com/validationboard/>
2. เว็บ openrice : <http://th.openrice.com/info/landing-page/index.html>
3. เว็บ i and my body : [http://iandmybody.com/food-calorie-table/?foodtype1\[\]=%E0%B8%95%E0%B8%A1](http://iandmybody.com/food-calorie-table/?foodtype1[]=%E0%B8%95%E0%B8%A1)
4. เว็บ Google Map : <https://www.google.co.th/maps/@18.3170581,99.3986862,17z?hl=th>
5. เว็บ Thaireca : <http://www.thaihoreca.com/main/index.php>
6. เว็บ Wongnai : <https://www.wongnai.com/restaurants/299700ob-khonkaen/photos/afd9180ef0224f0c868b101e771fa9b0>
7. เว็บไอคอน : <https://www.flaticon.com/>