

# PORTFOLIO

603020814-1 อกิตยา พุทธิชานน



Human Computer Interaction



## ประวัติส่วนตัว

ชื่อ : นางสาวอธิตยา พุทธิชานม์

ชื่อเล่น : เกด อายุ : 20 ปี

วันเกิด : วันพุธที่ 7 พฤษภาคม 2541

รหัสนักศึกษา : 603020814-1

ปัจจุบันกำลังศึกษา : สาขateknologyสารสนเทศ

ชั้นปีที่ 1 ภาควิชาวิทยาการคอมพิวเตอร์

มหาวิทยาลัยขอนแก่น

**1**

Good & Bad Design

**2**

Poster & Logo By Photoshop

**3**

LEAN CANVAS

**4**

Persona and Scenario

**5**

Story Board

**6**

Photoshop II

**7**

## Task Analysis

**8**

Mockup Tools-and-video prototype(เดี๋ยวและกลุ่ม)

**9**

A/B Testing(กลุ่ม)

**10**

## Program-Interface

**11**

Website-Interface

**12**

Game Interface

13

**Mobile Interface**

14

**Project (Student Tutor)**

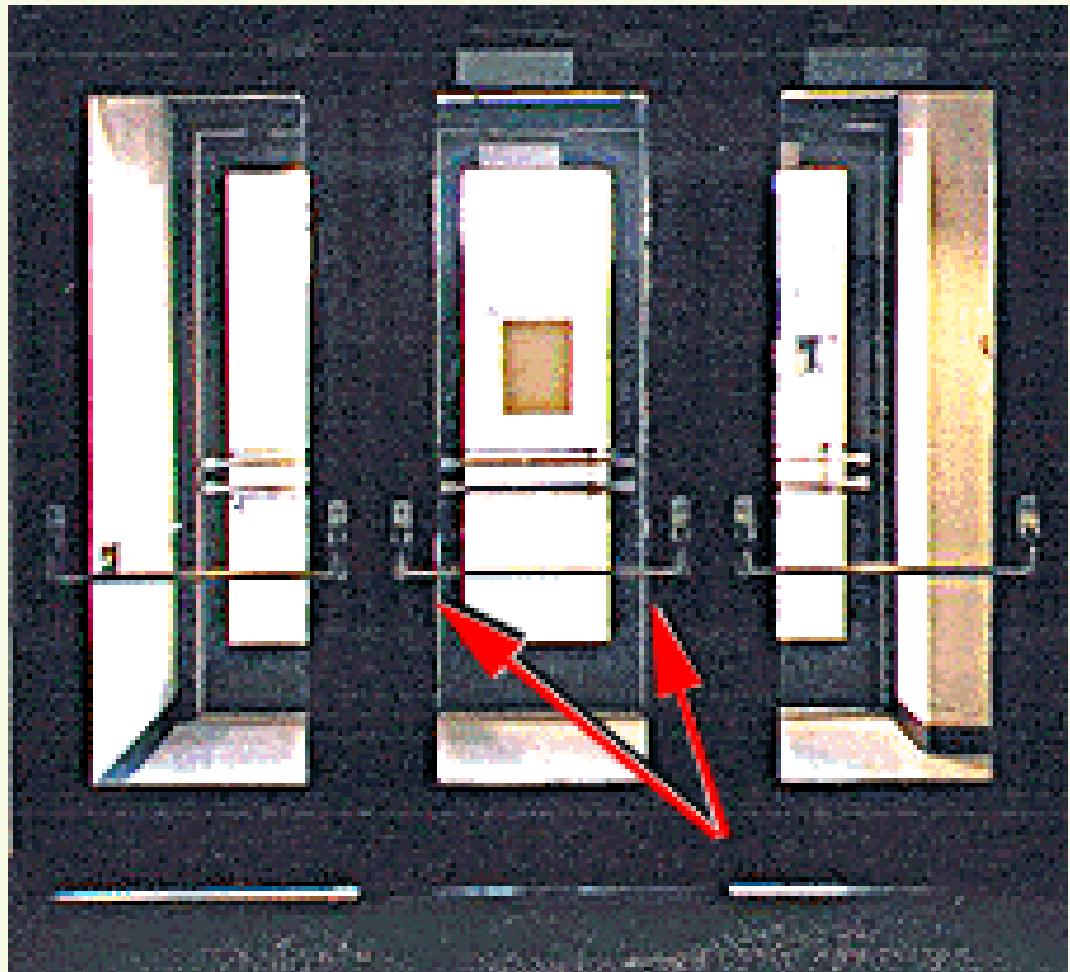
15

**Contact**

# LAB#1 Good & Bad Design



# BAD DESIGN Which way does the door open?



เพราะไม่รู้ว่าจะเปิดประตูด้านไหน  
ของคุ้มจับประตู ทำให้สับสน และไม่มีการ  
แสดงภาพที่ชัดเจน ความมีป้ายกำกับการเปิด  
ประตู

“Photograph courtesy of Baddesigns.Com”

Reference: Michael J.Darnell (1996-2010). Which way does the door open?. Baddesigns.Com

# GOOD DESIGN



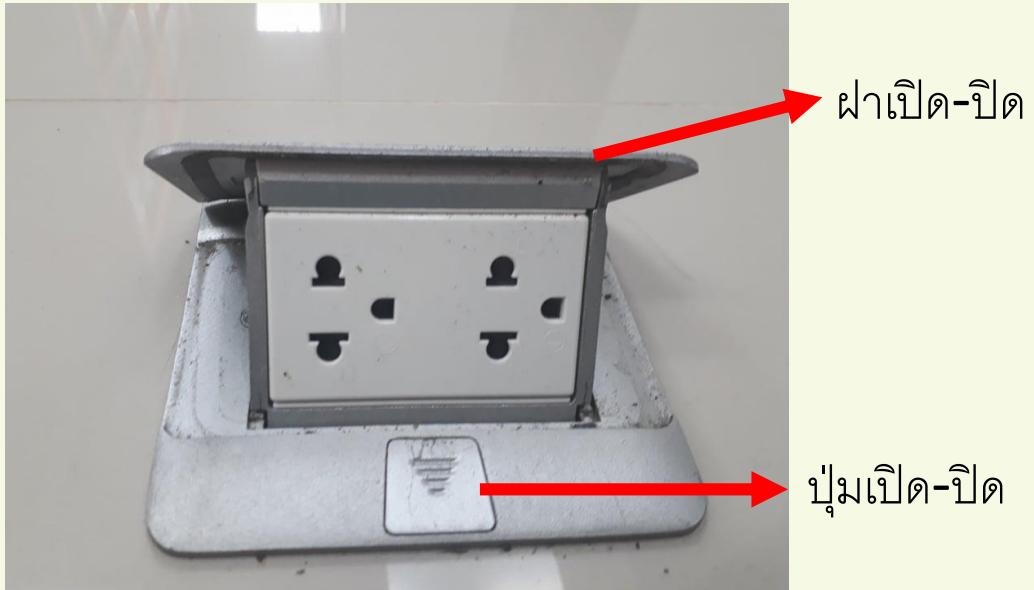
เพราะมีที่จับอยู่ตรงกลางทำให้เข้าใจได้ง่ายในการเปิด ถึงแม้ไม่ต้องมีป้ายกำกับก็ทำให้เข้าใจได้ง่าย ทำให้มองภาพรวมได้ชัดเจน แก้โดยการทำที่จับไว้ตรงกลางหรือขอบในแนวตั้ง เพราะจะทำให้เข้าใจง่าย

# HW#1 Good & Bad Design



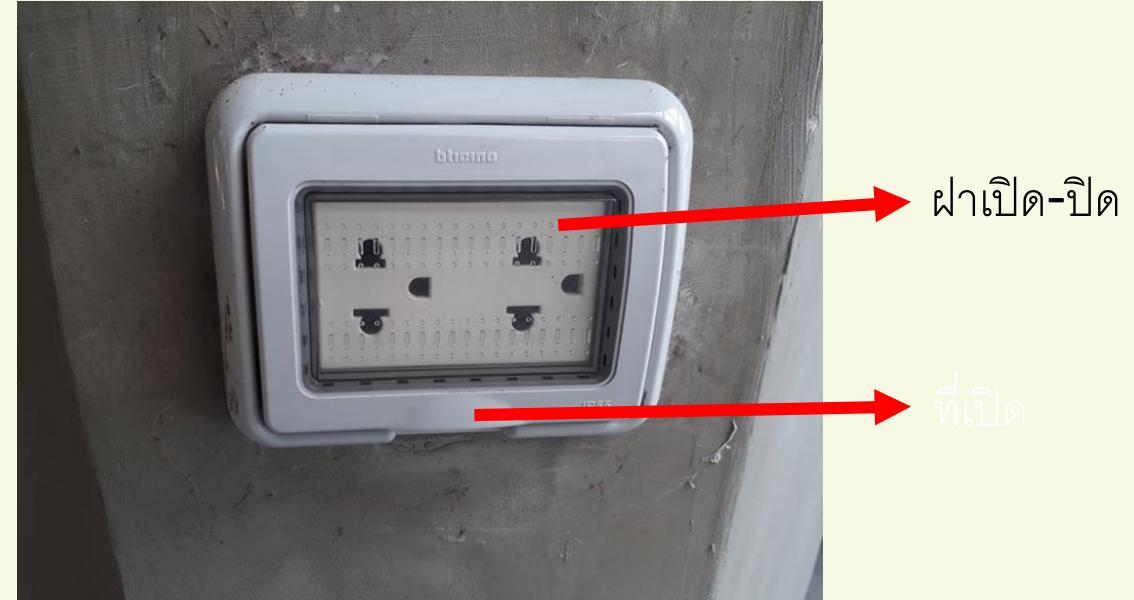
# 1. ปลั๊กไฟ

- Bad design



เป็นอุปกรณ์ที่บางบุคคลอาจไม่เคยใช้และอาจทำให้เมื่อย  
วิธีเปิด-ปิดหรือไม่ทราบว่าเป็นปลั๊กไฟ เนื่องจากฝา<sup>ปิด</sup>-ปิดเป็นแบบทึบ จึงไม่ทราบว่าอุปกรณ์ข้างในเป็น<sup>อะไร</sup> และเวลาดูดเปิดและปิดยาก เพราะผู้ใช้อาจไม่รู้ว่า<sup>ต้องกดปุ่มเลื่อนเข้าหาตัวเอง</sup>

- Good design



เป็นอุปกรณ์ที่เข้าใจง่าย เพราะมีฝาเปิด-ปิดที่ใส<sup>มองแล้วเข้าใจง่ายว่าอุปกรณ์คืออะไร และมีจุด</sup>เปิดที่เห็นได้ชัด และเปิดง่าย

## 2.เบรกเกอร์

- Bad design



เป็นอุปกรณ์ที่มีสายไฟ  
ที่ระยะร่าง ทำให้  
อาจจะเป็นอันตราย  
ขณะจับเปิด-ปิด ทำให้  
ผู้ใช้ไม่กล้าที่จะใช้งาน  
ควรจะทำการครอบและ  
เก็บสายไฟให้ดูดี

สายไฟระยะร่าง

- Good design



เป็นอุปกรณ์ที่  
ออกแบบได้ดี มีฝา  
ครอบที่ทำให้ไม่ต้อง  
กังวลที่จะต้องโดน  
กับสายไฟ และมี  
ความปลอดภัยต่อ  
การใช้งานของผู้ใช้

### 3. ไฟฉุกเฉิน

- Bad design



เป็นอุปกรณ์ที่สับสน เพราะปุ่มเปิด-ปิดมีสัญลักษณ์  
เหมือนโลโก้และราบเรียบไปกับตัวอุปกรณ์ ทำให้ผู้ใช้อาจ  
สับสนและเข้าใจผิด ซึ่งควรทำปุ่มเปิด-ปิดให้ชัดเจน

- Good design



เป็นอุปกรณ์ที่เข้าใจง่าย เพราะมีปุ่มเปิด-ปิดกำกับ  
ไว้ให้เข้าใจต่อการใช้งานได้ง่าย

# ASS#2 Poster & Logo by Photoshop





# Poster

- แรงบัลดาลใจ : มาจากปัจจุบันโลกร้อนขึ้น ทำให้น้ำแข็งที่ข้าวโลกเนื่องเริ่มละลาย ทำให้มีข้าวโลกเนื่องไม่มีที่อยู่ และตามไปในที่สุด จากรูปภาพทางซ้ายเป็นรูปหมีที่ถ้าโลกไม่ร้อน น้ำแข็งก็จะไม่ละลาย หมีก็ยังคงอยู่ และรูปทางขวาเป็นรูปหมีที่กำลังละลายเหมือนกับน้ำแข็งที่กำลังละลาย เพราะเกิดจากโลกที่ร้อน
- วิมสี : สีฟ้าและขาว เพราะเป็นสีที่แทนสีของน้ำแข็งและสีตัวของหมี
- รูปภาพจากเว็บไซต์ <http://valodesign.info/poster-ideas/poster-ideas-best-25-poster-ideas-ideas-on-pinterest-design-graphics-and-3/>
- นำมาประกอบเพื่อให้เกิดโปสเตอร์
- Font : Chrome Black เพราะเป็นตัวหนังสือที่อ่านง่ายและเข้ากับพื้นหลังได้เป็นอย่างดี

# Logo



- แรงบัลดาลใจ มาจากการอยเท้าของหมีข้าวโลกที่ทิ้งร่องรอยไว้แค่ รอยเท้าเพราะว่าหมีกำลังจะสูญพันธุ์โดยเกิดจากโลกที่ร้อนขึ้นทำให้แหล่งที่อยู่อาศัยของหมีหายไป
- รีมสี พาและดำ เพราะเป็นสีที่แทนสีของน้ำแข็งและสีของรอยเท้าของหมีข้าวโลก
- Font : Chrome Black เพราะเป็นตัวหนังสือที่อ่านง่าย โดยเด่น และเข้ากับพื้นหลังได้เป็นอย่างดี

# ASS#3 LEAN CANVAS



<p><b>2(P)Problem</b></p> <p>ต้องการค่ายหรือกิจกรรมที่อนุรักษ์สัตว์น้ำ มีการแนะนำและรวมรวมกิจกรรมที่เกิดขึ้นในเวลาหนึ่ง ๆ มีบอกรสเส้นทางการเดินทาง ที่พักให้สำหรับการไปทำค่าย และมีส่วนลดในส่วนของที่พักด้านหลังผู้เข้ากิจกรรมมาเป็นกลุ่มใหญ่</p>	<p><b>4(S)Solution</b></p> <p>ตอบโจทย์ลูกค้าให้ครบจบภายในเว็บเดียว</p>	<p><b>3(UVP)Unique Value Proposition</b></p> <p>เข้าเว็บเดียวสามารถทำได้ทั้งหมด และตอบโจทย์ลูกค้าให้ครบจบภายในเว็บเดียว และยังมีการอัปเดตอยู่เสมอ</p>	<p><b>9(UA)Unfair Advantage</b></p> <p>เข้าเว็บเดียวสามารถทำได้ทั้งหมด และตอบโจทย์ลูกค้าให้ครบจบภายในเว็บเดียว และยังมีการอัปเดตอยู่เสมอ</p>	<p><b>1(CS)Customer Segments</b></p> <p>สิ่งแวดล้อมกับวัยรุ่น - กลุ่มวัยรุ่นที่สนใจกิจกรรมที่อนุรักษ์สัตว์น้ำ</p>
<p><b>8(KM)Key Metric</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สปอนเซอร์(ผู้ร่วมลงทุน)</li> <li>- ผู้เข้าชม</li> <li>- ผู้ใช้งาน</li> <li>- โฆษณา</li> </ul>		<p><b>5(CH)Channels</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- เว็บไซต์</li> <li>- อีเมล</li> </ul>		
<p><b>7(C\$)Cost Structure</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ทีมผู้พัฒนาระบบ</li> <li>- ทีมการตลาด</li> <li>- ทีมประชาสัมพันธ์</li> </ul>	<p><b>6(\$S)Revenue Streams</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สปอนเซอร์</li> <li>- ผู้ร่วมลงทุน</li> <li>- โฆษณาต่าง</li> <li>- ค่าบริการต่าง ๆ ของเว็บ</li> </ul>			

# ASS#4 Persona and Scenario





## Persona

1. นางสาวสายฝน ยิ่งสุข ชื่อเล่นชื่อ สายฝน อายุ 19 ปี อาศัยอยู่ในตัวจังหวัดได้เข้ามายศึกษาลักษณะภัยแล้งตามที่ตั้งใจไว้ พ่อแม่มีฐานะปานกลาง นิสัยของสายฝนเป็นคนที่น่ารัก ร่าเริง ยิ่งเก่ง ลักษณะภายนอกเป็นคนที่เข้ากับคนอื่นได้ง่าย มีเพื่อนที่ค่อนข้างเยօะ ชอบทำกิจกรรมกับเพื่อน ชอบเข้าสังคม ความต้องการคืออยากหาภารกิจกรุมที่ได้เจอกับคนใหม่ๆ และมีเพื่อนที่เข้ากับตัวเองได้ เวลาไปไหนก็พร้อมที่จะไปด้วยกัน

## 2. นางสาวพลอยใจ ยั่งยืน ชื่อเล่นชื่อ พลอย อายุ 18 ปี



อาศัยอยู่ในชนบท ได้เข้ามาเรียนมาใช้ชีวิตอยู่ในเมืองของต่างจังหวัด เพราะสอบติดมหาวิทยาลัยแห่งหนึ่งในต่างจังหวัด ส่วนพ่อแม่ของพลอยมีฐานะค่อนข้างยากจน นิสัยของพลอยใจเป็นคนเงียบๆ เรียบร้อย เข้ากับบุคคลอื่นได้ยาก แต่ถ้าสนใจจะรู้จักนิสัยที่แท้จริงว่าเป็นคนน่ารัก พูดเก่ง ลักษณะภายนอกไม่ชอบสูงสิงกับคนที่ไม่รู้จัก ไม่ชอบเข้าสังคม มักถูกคนอื่นมองว่าหิ่งทำให้ไม่ค่อยมีเพื่อน และมีเพื่อนแค่ไม่กี่คน เพราะเชออย่างไม่คุ้นชิน และมีตัวเชอเองคนเดียวที่ไม่สามารถที่จะเข้าสังคมได้ ความต้องการคืออยากแก้นิสัยที่ไม่กล้าเข้าสังคมของตัวเอง

## Scenario

1. สายฝน ได้เข้ามาเรียนในมหาวิทยาลัยไกล์บันตามที่หวังไว้ และพอเข้ามาเรียนวันแรกก็มีเพื่อนเยอะ เพราะตัวยความที่น่ารัก เป็นคนซ่างพูด แล้วมีวันหนึ่งทางคณะมีกิจกรรมเข้าค่ายอาสา เพื่อนจึงชวนสายฝนเข้ากิจกรรมนี้ ทำให้สายฝนมีแฟนจาก การเข้ากิจกรรมนี้ พ่อเข้าค่ายแล้วสายฝนรู้สึกชอуб แล้วสายฝนจึงไปค้นหา กิจกรรมอาสาทางอินเทอร์เน็ต แล้วก็พบกับเว็บหนึ่งที่จะทำให้เธอได้ทำกิจกรรมตามที่เธอชอуб

ซึ่งในมุมของแฟนสายฝนคนนั้น คงกับสายฝน เพราะสายฝนเป็นที่รู้จักและชื่นชอบของคนทั่วไป แล้ว หวังให้ตัวเองเป็นที่รู้จักด้วย แต่พอสายฝนรู้ความจริงสายฝนเสียใจมาก จึงเข้าอินเทอร์เน็ตหาวิธีที่จะหายเสียใจ และสายฝนก็พบเข้ากับเว็บหนึ่งที่รวบรวมกิจกรรมต่างๆ คือเป็นสถานที่ที่จะทำให้รู้สึกดี และเป็นสถานที่ที่มีกิจกรรมอาสาตามที่สายฝนชอуб เพราะไม่ทำให้สายฝนพุ่งซ่าน ซึ่งอาจจะทำให้ได้เจอกับผู้คนใหม่ๆ เพื่อนใหม่ๆ สายฝนจึงสนใจที่จะลองเข้ากิจกรรมของค่ายนี้

2. พลอยได้เข้ามาเรียนในเมือง และมีเพื่อนแค่ไม่กี่คนหลังจากเข้ามาเรียนในรั่วมหาวิทยาลัย วันนึงได้มีกิจกรรมของคณะเพื่อนของพลอยชวนทำกิจกรรม แต่พลอยกลับไม่กล้าที่จะเข้ากับสังคมใหม่ ๆ เพราะยังคงปรับตัวกับการเรียนในรั่วมหาวิทยาลัยยังไม่ได้แล้วเชออย่างไม่รู้จักใครมากันัก เครื่องไปศึกษาข้อมูลทางอินเทอร์เน็ตที่จะทำให้ตัวเองเข้ากับคนอื่นได้ง่ายขึ้น เลวก็พบกับเว็บหนึ่งที่รวบรวมกิจกรรมอาสาเกี่ยวกับอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมเข้าไว้ด้วยกัน เครื่องดูว่าค่ายนี้นำสนใจที่จะลองเปิดใจที่จะเริ่มทำกิจกรรม เครื่องลองที่จะเข้ากิจกรรมนี้

## Usability

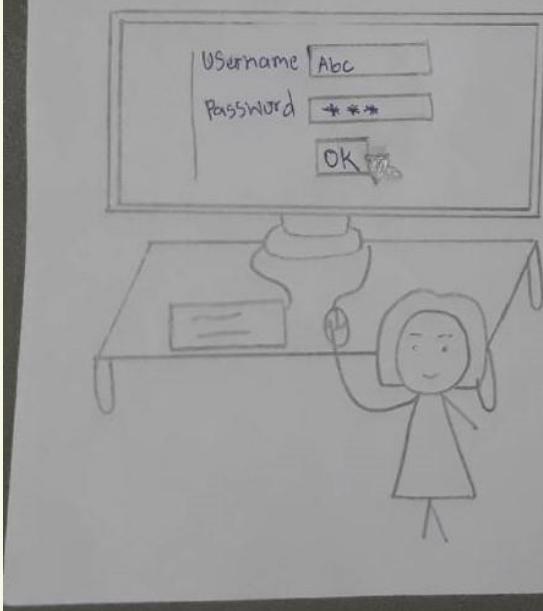
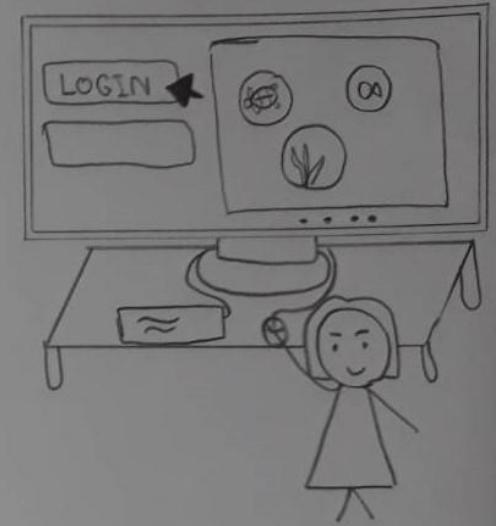
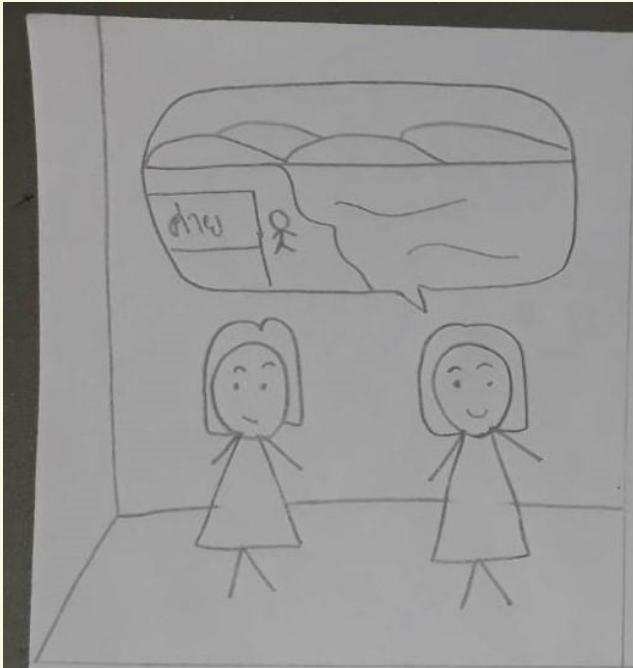
- 1.Learnability เป็นเว็บที่เหมือนกับเว็บทั่วๆไป โดยเว็บนี้จะมีวิธีการใช้งาน สำหรับผู้ใช้ที่เข้าเว็บครั้งแรก หรือผู้ที่ไม่เข้าใจเกี่ยวกับเว็บ ทำให้ผู้ใช้งานสามารถเข้าใจได้ง่าย โดยเว็บมีการรวมเอกสารกิจกรรมหรือค่ายต่างๆเกี่ยวกับการอนุรักษ์สัตว์น้ำมาไว้เข้าด้วยกัน
- 2.Efficiency ผู้ใช้ระบบที่มีประสิบการณ์ในระบบแล้วสามารถเข้าระบบได้อย่างมีประสิทธิภาพ เช่น เมื่อกดเข้าเว็บก็จะมีให้ลงชื่อเข้าใช้ โดยระบุตัวตนจริงของผู้ใช้งาน อาจจะเชื่อมต่อ กับ G-mail หรือสมัครการใช้งานใหม่
- 3.Memorability หน้าเว็บมีการใช้งานไม่ซับซ้อน ทำให้ผู้ใช้สามารถจดจำลักษณะการใช้งานของระบบได้เป็นอย่างดี ถึงแม้ไม่ได้ใช้งานนานก็สามารถจำรูปแบบการใช้งานของเว็บได้
- 4.Errors จะเกิดข้อผิดพลาดขึ้นเมื่อผู้ใช้ไม่ได้เชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ต ก่อนใช้งานผู้ใช้ควรเชื่อมต่อกับอินเทอร์เน็ตทุกครั้งก่อนใช้งาน
- 5.Satisfaction ลักษณะหน้าเว็บ มีหน้าเว็บที่ไม่ซับซ้อน ใช้งานง่าย ไม่ทำให้สึกดูดัน ทำให้ผู้ใช้มีความรู้สึกสนใจ มีการจัดเรียงข้อมูลวันเวลาตามลำดับกิจกรรมที่กำลังเกิดขึ้น เว็บนี้สามารถเปิดได้ทั้งในโทรศัพท์มือถือและอุปกรณ์เคลื่อนที่ต่างๆ

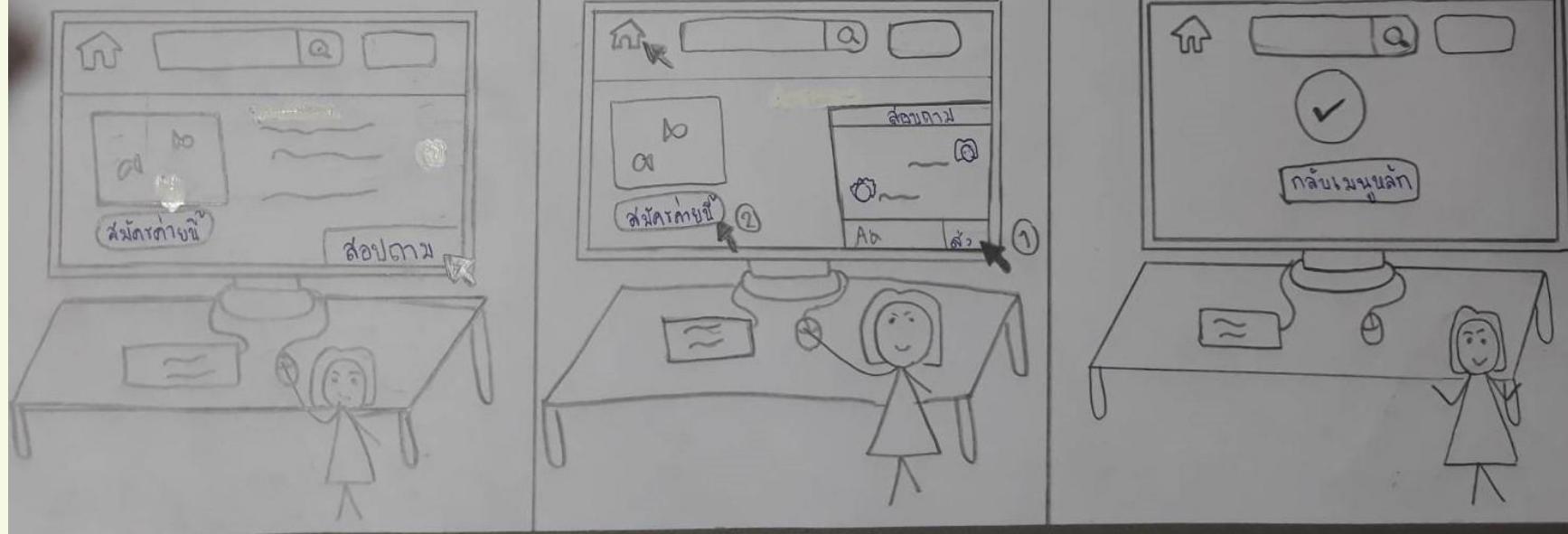
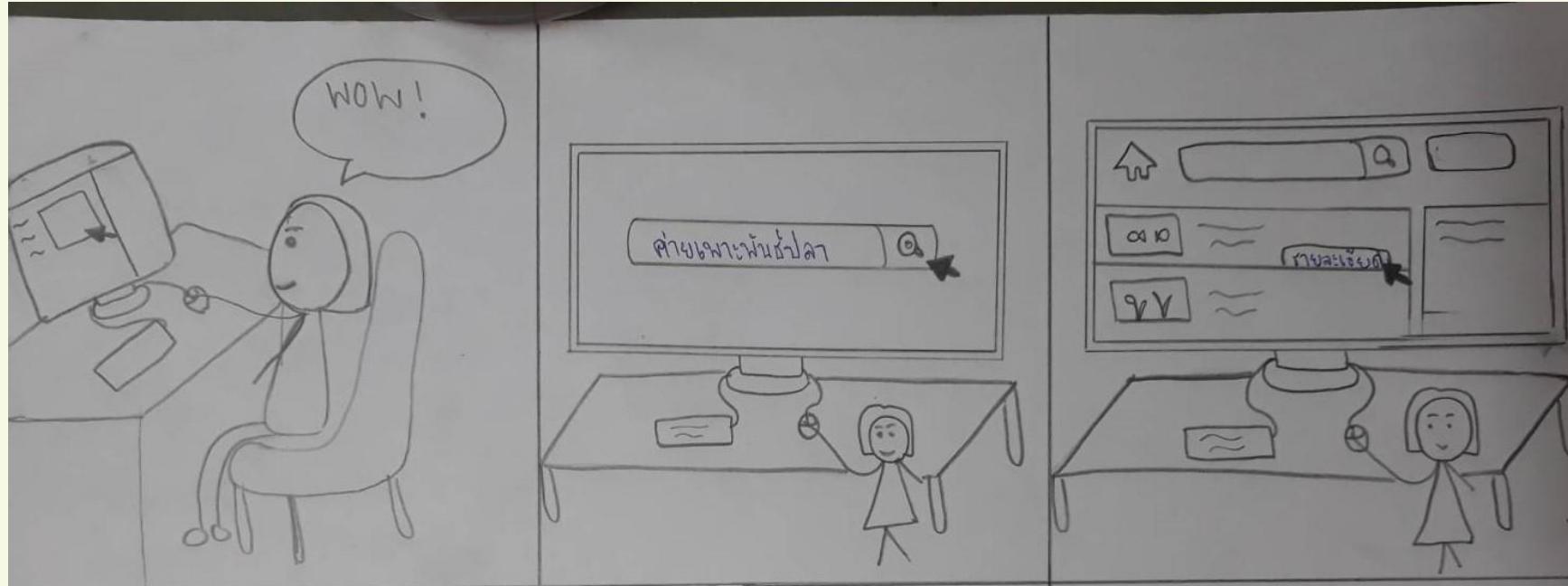
## User experience goals

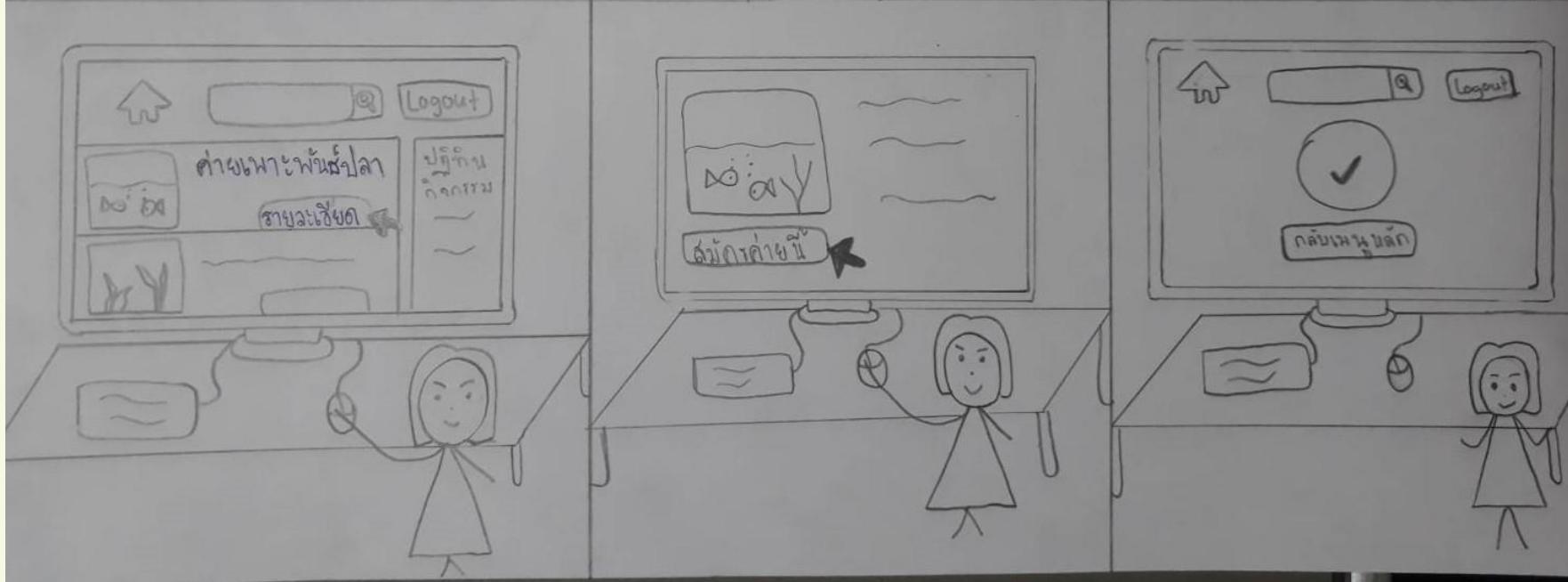
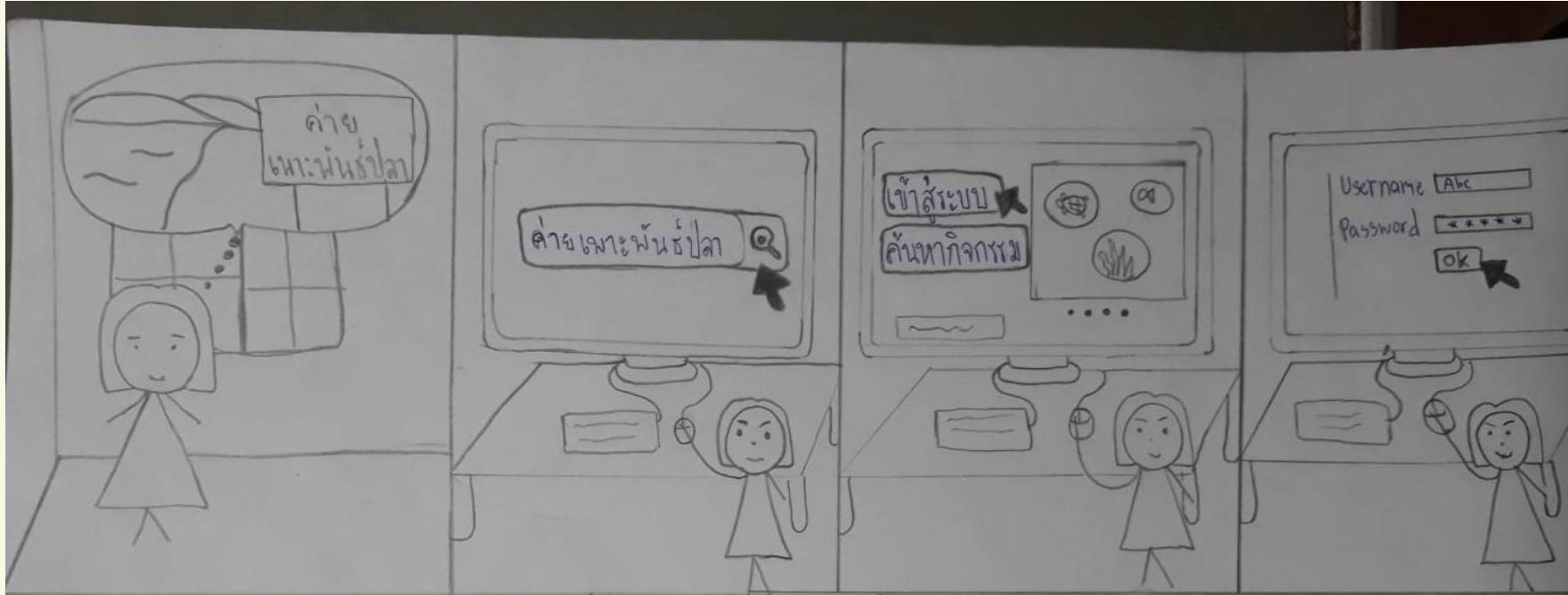
- 1. สามารถช่วยให้ผู้ใช้ได้ทำกิจกรรมร่วมกันกับผู้อื่น
- 2. สามารถช่วยให้ผู้ใช้ได้รู้จักกับผู้คนใหม่ๆ สังคมใหม่ๆ
- 3. มีความพึงพอใจในการใช้เว็บในระดับที่ดี เพราะทำให้การค้นหากิจกรรมต่างๆ ได้ง่าย ไม่ยุ่งยาก เพราะรวบรวมข้อมูลไว้ในเว็บเดียว
- 4. เป็นเว็บที่มีการใช้งานที่ง่าย ไม่ซับซ้อน
- 5. เป็นเว็บที่สามารถสอบถามปัญหาเกี่ยวกับกิจกรรมได้
- 6. สามารถช่วยอนุรักษ์สิ่งแวดล้อมให้ยั่งคงอยู่ต่อไปได้ หลังจากได้ร่วมเข้าทำกิจกรรม

# ASS#5 Story Board









# ASS#6\_Photoshop II



ชื่อเว็บไซต์

Atuatic  
conservation

เมื่อเข้ามาใน  
เว็บไซต์จะ มีให้  
เลือกเข้าสู่ระบบ

หน้าหลัก

เข้าสู่ระบบ

ค้นหากิจกรรม

สามารถกดค้นหา  
กิจกรรมได้โดยไม่  
ต้อง เข้าสู่ระบบ

ภาษาไทย | English



จะมีให้เลือกการ  
เริ่มต้นใช้งานเป็น  
ภาษาไทยหรือ  
ภาษาอังกฤษ



## การเข้าสู่ระบบ



อีเมลหรือโทรศัพท์

รหัสผ่าน

เข้าสู่ระบบ

### สร้างบัญชีผู้ใช้ใหม่

ชื่อ

นามสกุล

หมายเลขโทรศัพท์มือถือหรืออีเมล

รหัสผ่านใหม่

วันเกิด

22

ค.ศ.

1998

v

หญิง  ชาย

สร้างบัญชีผู้ใช้

เมื่อกดเข้าสู่ระบบจากหน้าแรก จะมีให้เข้าสู่ระบบโดยมีบัญชีผู้ใช้เดิม กับสร้างบัญชีผู้ใช้ใหม่

เข้าสู่ระบบโดยมีบัญชีผู้ใช้เดิม

เข้าสู่ระบบโดยสร้างบัญชีผู้ใช้ใหม่

Aquatic conservation

ค้นหาคิจกรรม

เลือกจังหวัด

จันทบุรี

ชลบุรี

ประจวบคีรีขันธ์

ภูเก็ต

ระยะเวลา

ถึงหมด

วันเริ่มต้น

กรอกวัน

ค้นหา

อุบลรักษ์เต่า

กิจกรรมอุบลรักษ์ปلا

กิจกรรมเพาะพันธุ์ปلا

รายละเอียด

รายละเอียด

รายละเอียด

เมื่อคุณกดค้นหา กิจกรรมจะมีให้กรอก จังหวัด ระยะเวลา หรือวันเริ่มต้นที่ จะเดินทาง ที่จะไป แล้วกดค้นหา

มีกิจกรรมแนะนำให้

## ค้นหากิจกรรม

### ● ชลบุรี



อุรักษ์เต่า  
สถานที่ : จังหวัดชลบุรี  
ระยะเวลา : 2วัน 1คืน

รายละเอียด



กิจกรรมอุรักษ์ป่า  
สถานที่ : จังหวัดชลบุรี  
ระยะเวลา : 1วัน

รายละเอียด



กิจกรรมเพาะพันธุ์ป่า  
สถานที่ : จังหวัดชลบุรี  
ระยะเวลา : 2วัน 1คืน

รายละเอียด

เมื่อกดค้นหาจะมีให้กดเข้าไปดู  
รายละเอียดกิจกรรม

● ชลบุรี



กิจกรรมอนุรักษ์ปلا

สถานที่ : จังหวัดชลบุรี

ระยะเวลา : 2 วัน 1 คืน

รายละเอียดกิจกรรม : ต้อนเช้ามือรุ่มเกี่ยวกับการ  
อนุรักษ์พันธุ์ปلا ตอนบ่ายเริ่มทำ  
กิจกรรมปล่อยปลา และยังมีที่ให้  
พักสำหรับผู้ที่มาทำกิจกรรมนี้



เมื่อภาคใต้กิจกรรมจะมี  
รายละเอียดของ  
กิจกรรมนั้น ๆ ให้

สมัครกิจกรรมนี้

ถ้าสนใจสามารถกด  
สมัครได้



- ยืนยันการสมัครกิจกรรม



ยืนยัน

เมื่อ กดสมัคร จะมีให้ยืนยัน  
การสมัครกิจกรรมอีกครั้ง

- ยืนยันการสมัครกิจกรรม



สำเร็จ

กลับหน้าหลัก

เมื่อกดยืนยันการสมัครแล้ว  
จะมีการบอกร่างว่าสมัคร  
สำเร็จแล้ว

เมื่อสมัครสำเร็จแล้วจะมี  
ให้ กลับไปยังหน้าหลัก

# ASS#7 Task Analysis



# Task Analysis

0. กิจกรรมอนุรักษ์สัตว์ทะเล

1. เข้าสู่ระบบ

1.1. เข้าสู่ระบบผู้ใช้เดิม

1.2. เข้าสู่ระบบผู้ใช้ใหม่

2. ค้นหากิจกรรม

2.1 เลือกจังหวัด

2.2 เลือกวันที่ทำกิจกรรม

3. เลือกกิจกรรม

4. สมัครกิจกรรม

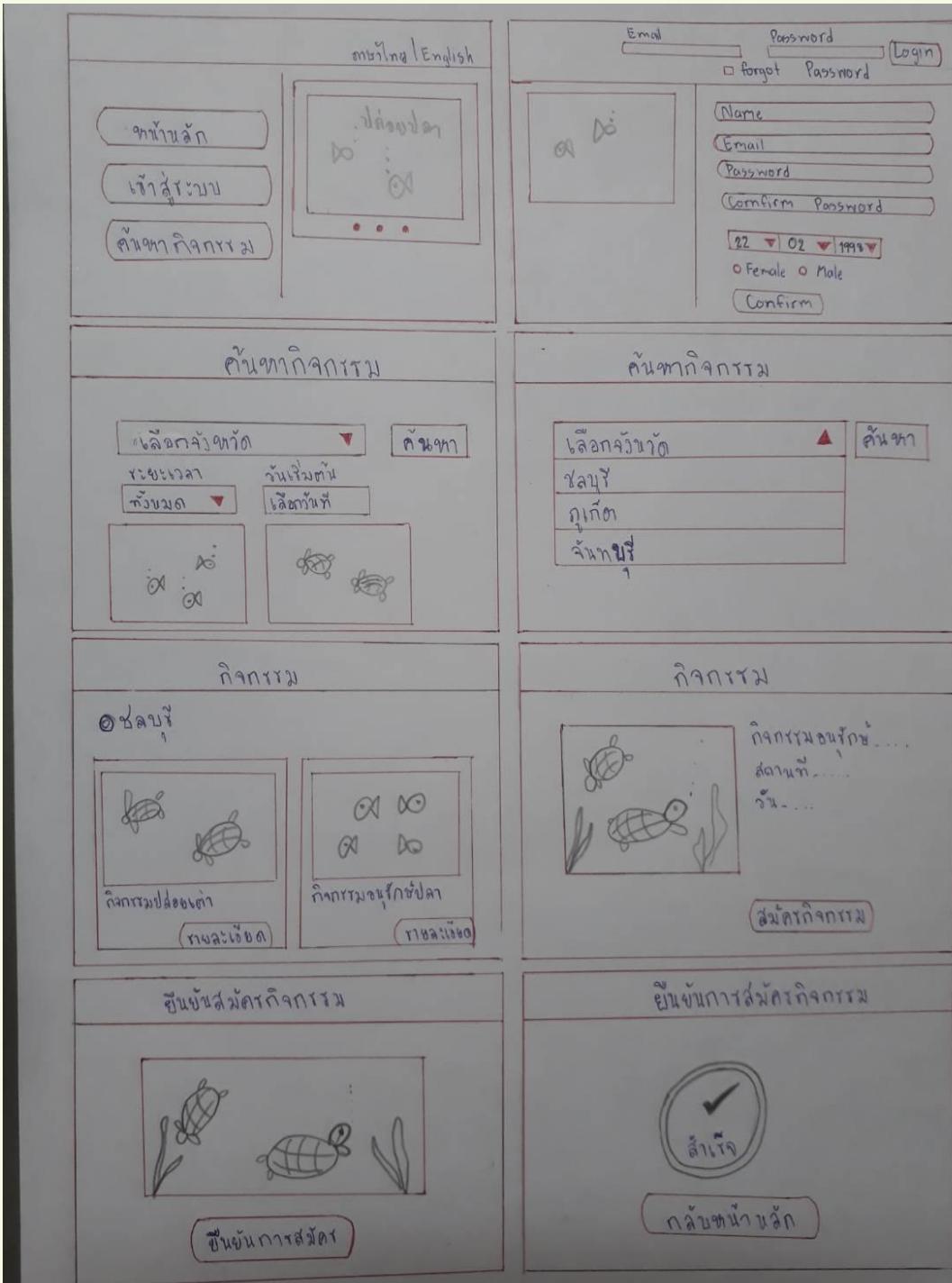
5. ยืนยันการสมัครกิจกรรม

**plan0** : ถ้าเป็นผู้ใช้เดิม ทำ 1-3-4-5 ถ้าเป็นผู้ใช้ใหม่ 1-2-4-5

**plan1** : เข้าสู่ระบบผู้ใช้ต้องเลือกทำ 1.1 หรือ 1.2

**plan2** : ค้นหากิจกรรมผู้ใช้ต้องเลือกทำ 2.1 หรือ 2.2

# paper-pencil prototype



# Navigation Design Me

## 1. เมนูหลัก

- เข้าสู่ระบบ

### เมนูยอด

- ลิมรหัสผ่าน
- สมัครสมาชิก

## 2. เมนูหลัก

- ค้นหากิจกรรม

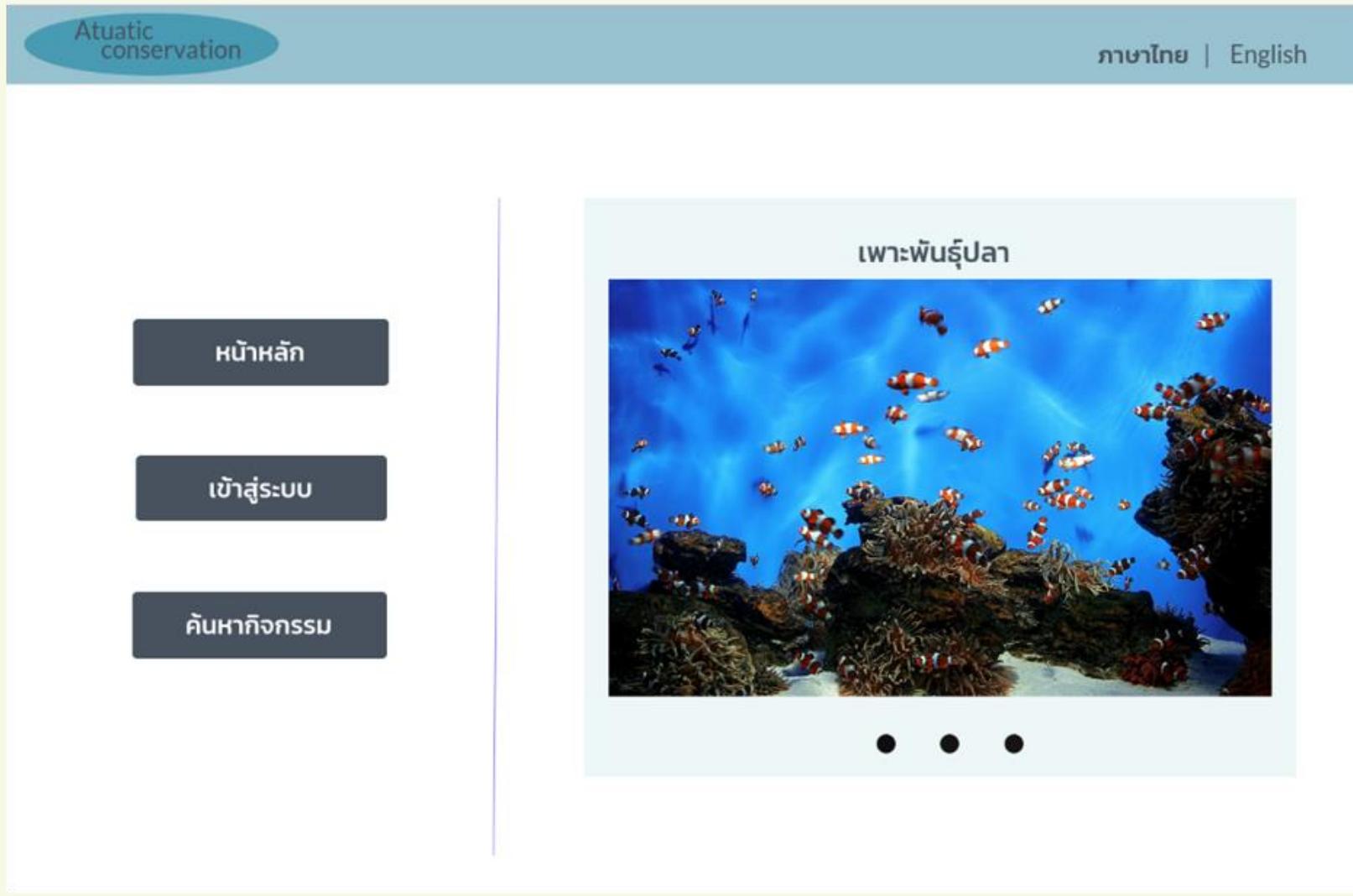
### เมนูยอด

- เลือกจังหวัด
- เลือกวันที่ทำกิจกรรม

# ASS#8 Mockup Tools-and-video prototype



- Mockup Tool ที่ใช้คือ POP
- 1. หน้าแรกคือการให้เลือกว่าจะเข้าสู่หน้าหลัก เข้าสู่ระบบหรือเลือกค้นหากิจกรรม



- เมื่อ กดเข้าสู่ระบบ จะมีให้เข้าระบบ หากไม่ได้เป็นสมาชิกจะให้สร้างบัญชีผู้ใช้ใหม่ก่อน

Aquatic conservation

อีเมลหรือโทรศัพท์ รหัสผ่าน เข้าสู่ระบบ

การเข้าสู่ระบบ



สร้างบัญชีผู้ใช้ใหม่

ชื่อ นามสกุล

หมายเลขโทรศัพท์มือถือหรืออีเมล

รหัสผ่านใหม่

วันเกิด

22 ก.พ. 1998

● ผู้หญิง ● ชาย

สร้างบัญชีผู้ใช้

- 3. เมื่อเข้าสู่ระบบเรียบร้อยแล้ว จะมีให้เลือกกิจกรรมที่อยากจะสมัคร

Aquatic conservation

คืนมหาดิบบุรี  
ออกจากระบบ

อนุรักษ์เต่า



กิจกรรมอนุรักษ์ปลา



กิจกรรมเพาะพันธุ์ป่า



กิจกรรมเพาะพันธุ์ป่า



- 4. เมื่อกดกิจกรรมที่สนใจจะขึ้นรายละเอียดของกิจกรรมถ้าเราสนใจจะมีให้กดปุ่มสมัครกิจกรรม

Aquatic conservation

หน้าแรก ค้นหากิจกรรม ออกจากระบบ

### ● ชลบุรี



กิจกรรมอนุรักษ์ป่า

สถานที่ : จังหวัดชลบุรี

ระยะเวลา : 2 วัน 1 คืน

รายละเอียดกิจกรรม : ตอนเช้ามีอบรมเกี่ยวกับการอนุรักษ์พันธุ์ป่า ตอนบ่ายเริ่มทำการกิจกรรมปล่อยปลา และยังมีที่ให้พักสำหรับผู้ที่มาทำกิจกรรมนี้

สมัครกิจกรรมนี้

- 5. เมื่อกดสมัครกิจกรรมเสร็จแล้ว ก็จะมีหน้าให้กดยืนยัน

Aquatic conservation

หน้าแรก ค้นหากิจกรรม ออกรายงาน

- ยืนยันการสมัครกิจกรรม



ยืนยัน

- 6. เมื่อคดยืนยันสำเร็จแล้วระบบจะบอกว่า ยืนยันการสมัครสำเร็จ และให้กดกลับหน้าหลัก

Aquatic  
conservation

- ยืนยันการสมัครกิจกรรม



กลับหน้าหลัก

- 7. จากหน้าแรกถ้าอยากรับค้นหากิจกรรม ก็จะมีให้เลือกจังหวัด ระยะเวลา หรือวันที่ต้องการจะไปทำกิจกรรม

Aquatic conservation

หน้าแรก ออกจากระบบ

### ค้นหากิจกรรม

เลือกจังหวัด ▼

- จันทบุรี
- ชลบุรี**
- ประจวบคีรีขันธ์
- 瓜เก็ต

ระยะเวลา ▼

กั้ง何必

วันเริ่มต้น

กรอกวัน

ค้นหา



อุบลราชธานี

รายละเอียด



กิจกรรมอนุรักษ์ป่าชายเลน

รายละเอียด



กิจกรรมเพาะพันธุ์ป่าชายเลน

รายละเอียด

• 8. เมื่อくだคันหาจะขึ้นรายชื่อของกิจกรรม

Aquatic conservation

หน้าแรก ค้นหากิจกรรม ออกรายงาน

## ค้นหากิจกรรม

### ● ชลบุรี



อุบลรักษ์เต่า  
สถานที่ : จังหวัดชลบุรี  
ระยะเวลา : 2 วัน 1 คืน

รายละเอียด



กิจกรรมอุบลรักษ์ปلا  
สถานที่ : จังหวัดชลบุรี  
ระยะเวลา : 1 วัน

รายละเอียด



กิจกรรมเพาะพันธุ์ปلا  
สถานที่ : จังหวัดชลบุรี  
ระยะเวลา : 2 วัน 1 คืน

รายละเอียด

- วิดีโอ Prototype ของงาน
- <https://marvelapp.com/4h2h477>



# LAB#8 Mockup Tools-and-video prototype (งานกลุ่ม)



9. เมื่อเลือกสินค้าแล้วจะมี pop-up เด้งขึ้นมาให้ยืนยันการเลือกสินค้า



10. เมื่อยืนยันการเลือกสินค้าที่จะซื้อแล้ว จะปรากฏหน้าต่าง “ช่องทางการชำระเงิน” ให้ผู้ใช้เลือกธนาคารที่สะดวกในการจ่ายเงิน



### ช่องทางการชำระเงิน



ธนาคารกสิกรไทย



ธนาคารกรุงไทย



ธนาคารกรุงศรีอยุธยา



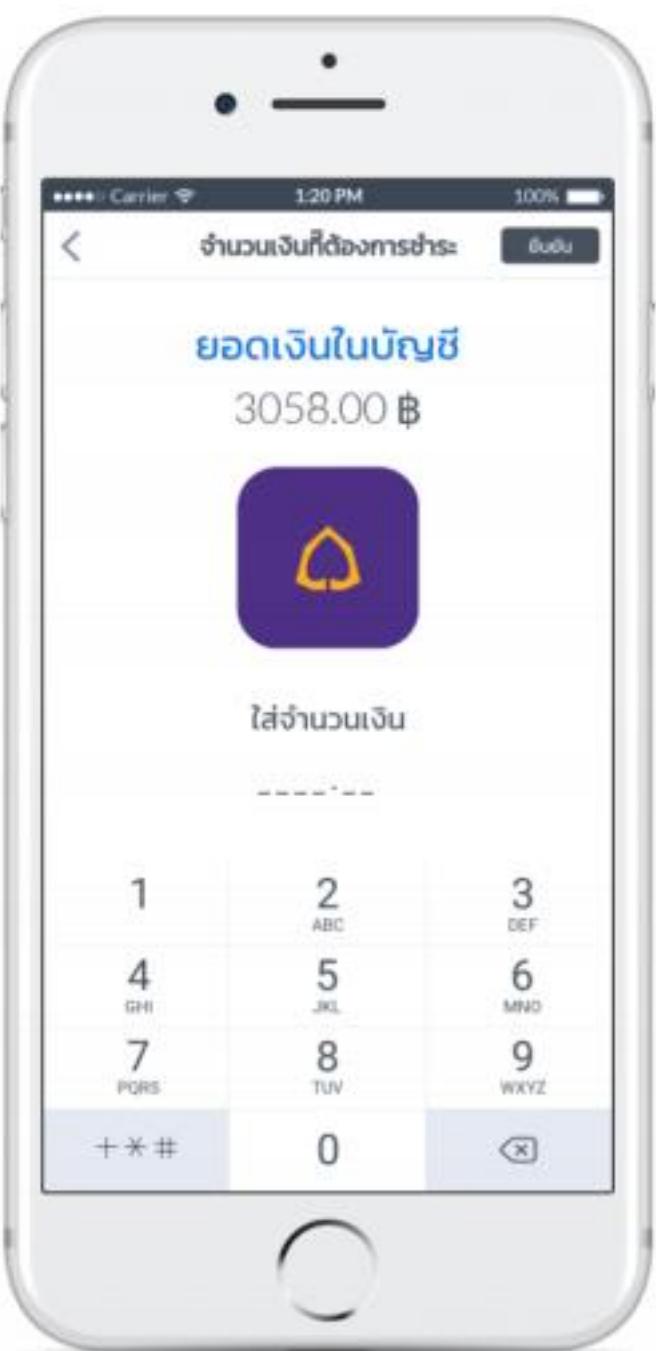
ธนาคารไทยพาณิชย์



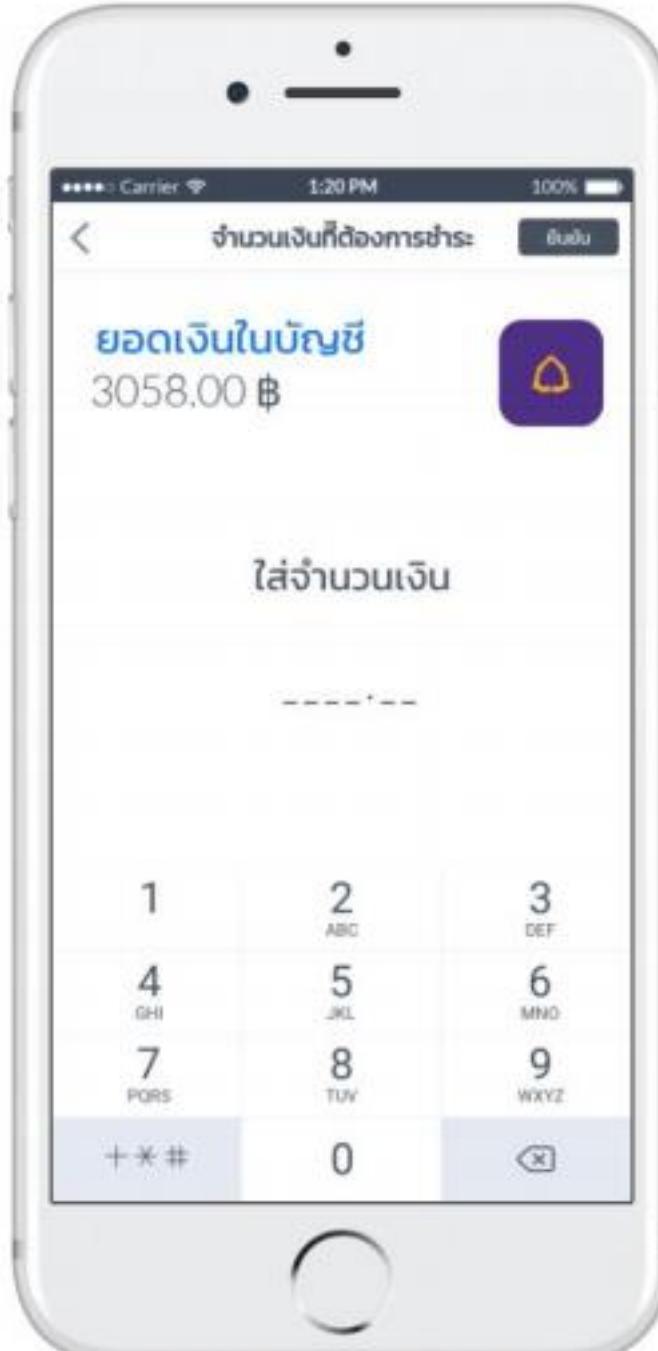
# A/B Testing (งานกลุ่ม)



A



B



# ASS#10 Program-Interface



# หน้ายืมหนังสือ

โปรแกรมยืม-คืน หนังสือ

หน้าแรก ระบบงานหลัก รายงาน ฐานข้อมูล ตั้งค่า ช่วยเหลือ

ระบบบันทึกหนังสือ ประวัติยืมคืน ขั้นตอนยืมคืน ผู้ใช้งานระบบ ออกจากระบบ

● ระบบบันทึกหนังสือ

ข้อมูลสมาชิก

รหัสสมาชิก	603020814-1	สิทธิในการยืมหนังสือได้ 15 วัน/เล่ม
ชื่อสมาชิก	อธิตยา พุทธิชานม	จำนวนหนังสือที่ยืมได้ 3 เล่ม คงเหลือ 3 เล่ม

ข้อมูลหนังสือ

รหัสหนังสือ	ผู้แต่ง
เลขเรียกหนังสือ	ปีที่พิมพ์
ชื่อหนังสือ	ราคาหนังสือ
หมวดหมู่หนังสือ	จำนวนหนังสือ
สำนักพิมพ์	สถานที่เก็บหนังสือ

ที่	รหัสหนังสือ	บาร์โค้ด	ชื่อหนังสือ	ชนิดหนังสือ	วันที่ยืม	กำหนดคืน

บันทึก ลบข้อมูล พิมพ์ข้อมูล ออกจากร้านนี้

# หน้าคืนหนังสือ

## โปรแกรมยืม-คืน หนังสือ

[หน้าแรก](#)[ระบบงานหลัก](#)[รายงาน](#)[ฐานข้อมูล](#)[ตั้งค่า](#)[ช่วยเหลือ](#)

ระบบยืมหนังสือ



ระบบคืนหนังสือ



ประวัติยืม-คืน



ชั้นหนังสือ



ผู้ใช้งานระบบ



ออกจากระบบ

ระบบยืมหนังสือ

● ระบบคืนหนังสือ

### ข้อมูลการยืมหนังสือ

รหัสการยืม

ค้นหา

### ข้อมูลการยืม

รหัสการยืม	รหัสหนังสือ	รหัสสมาชิก	ชื่อสมาชิก	วันที่ยืม	กำหนดคืน	สถานะหนังสือ

### ข้อมูลค่าปรับ

ค่าปรับเกินกำหนด 0 บาท

จำนวนวันที่เกินกำหนด 0 บาท

ค่าปรับหนังสือชำรุด 0 บาท

รายละเอียดที่ชำรุด 0

รวมค่าปรับคืนกำหนด 0 บาท

รวมสูตร 0 บาท



บันทึก



ลบข้อมูล



พิมพ์ข้อมูล



ออกจาหน้าจอ

# หน้าประวัติยืม-คืน

## โปรแกรมยืม-คืน หนังสือ



หน้าแรก

ระบบงานหลัก

รายงาน

ฐานข้อมูล

ตั้งค่า

ช่วยเหลือ



ระบบยืมหนังสือ



ระบบคืนหนังสือ



ประวัติยืม-คืน



ชั้นหนังสือ



ผู้ใช้งานระบบ



ออกจากระบบ

ประวัติยืม-คืน

รายงานข้อมูลการยืมตามวันที่/เดือน/ปี

วันที่ เลือกวันที่ ▼ เดือน เลือกเดือน ▼ ปี เลือกปี ▼

รหัสการยืม ค้นหา

	รหัสการยืม	รหัสหนังสือ	รหัสสมาชิก	ชื่อสมาชิก	วันที่ยืม	กำหนดคืน	สถานะหนังสือ

รายงานข้อมูลการคืน

	รหัสการคืน	ชื่อ สมาชิก	รหัส สมาชิก	ชื่อหนังสือ	รหัส การยืม	หมวดหมู่ หนังสือ	ค่าปรับเกิน กำหนด	ค่าปรับหนังสือ ชำรุด	รวมค่าสุทธิ	วันที่คืน หนังสือ

แสดงข้อมูลทั้งหมด

พิมพ์ข้อมูล

ออกจากหน้าจอ

# หน้าลงทะเบียนหนังสือ

## โปรแกรมยืม-คืน หนังสือ

[หน้าแรก](#)[ระบบงานหลัก](#)[รายงาน](#)[ฐานข้อมูล](#)[ตั้งค่า](#)[ช่วยเหลือ](#)

ระบบบันทึกหนังสือ



ระบบคืนหนังสือ



ประวัติยืมคืน



ชั้นหนังสือ



ผู้ใช้งานระบบ



ออกจากระบบ

ลงทะเบียนหนังสือ

วันที่ลงทะเบียน

รหัสหนังสือ

ค้นหา

ข้อมูลหนังสือ

รหัสหนังสือ

ปีที่พิมพ์

เลขเรียกหนังสือ

ครั้งที่พิมพ์

ชื่อหนังสือ

สำนักพิมพ์

หมวดหมู่หนังสือ

จำนวนหนังสือ

ราคาหนังสือ

สถานที่เก็บหนังสือ

ผู้แต่ง

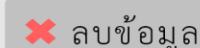
รูปหนังสือ



บันทึกข้อมูล



แก้ไขข้อมูล



ลบข้อมูล



พิมพ์ข้อมูล



ออกจากหน้าจอ

# ASS#11 Website-Interface





หน้าแรก ยีห้อสินค้า เกี่ยวกับเรา บริการช่วยเหลือ

## WATCHES

เว็บไซต์ขายนาฬิกาคุณสามารถ  
เลือกซื้อรุ่นใหม่ก่อนใครได้ที่นี่

ลดสูงสุด

40%

SHOP NOW



### ยีห้อสินค้า

BAUME & MERCIER   OMEGA  
CARTIER                ROLEX  
CITIZEN               TAG HEUER  
SEIKO                  TISSOT  
FOSSIL  
MICHAEL KORS

### เกี่ยวกับเรา

ประวัติบริษัท  
ผู้บริหาร  
นักลงทุน  
ติดตามเว็บไซต์

### บริการช่วยเหลือ

เบอร์โทรศัพท์บริการ  
อีเมล  
จดหมาย

# หน้าแสดงสินค้า

หน้าแรก สินค้า SALE ค้นหาสินค้า  🔍 ตะกร้าสินค้า อุทิศยา

แบรนด์ ▼ เพศ ▼ สีของเรือน ▼ สีของสายนาฬิกา ▼ รูปทรงหน้าปัด ▼ ราคา ▼

เรียงตาม: ความเป็นที่นิยม จำนวนคนดู: grid



Seiko SSB250P1  
Chronograph Function...  
฿3,999.00  
฿7,373.00-46%

ใส่ในตะกร้า



SEIKO นาฬิกาข้อมือ รุ่น  
SNZG11K1 - Navy/Silver  
฿4,500.00  
สามารถอ่อนชำระได้



Seiko SNDG61P1 Mineral  
Glass Men's Watch - intl  
฿4,499.00  
฿6,623.00-32%

# หน้ารายละเอียดสินค้า

L  
WATCHSHOP

หน้าแรก สินค้า SALE

ค้นหาสินค้า  🔍

ตะกร้าสินค้า อุทิศยา

แบรนด์ ▼ เพศ ▼ สีของเรือน ▼ สีของสายนาฬิกา ▼ รูปทรงหน้าปัด ▼ ราคา ▼

หน้าหลัก > สินค้า > นาฬิกาผู้ชาย

---



Seiko SSB250P1 Chronograph Function Men's Watch - intl

แบรนด์ : Seiko

รูปทรงหน้าปัด : Round

รุ่น : SSB250P1

ประเภทของการรับประกัน : ไม่มีการประกัน

---

฿3,999.00

฿7,373.00 -46%

โปรโมชั่นหรือราคาข้างต้นจะอยู่ถึง 10/04/2018

จำนวน - 1 + เหลือเพียง 1 ชิ้น

เพิ่มสินค้าลงในตะกร้า

# หน้าฟอร์มสั่งสินค้า

## WATCHSHOP

หน้าแรก สินค้า SALE  Q

ตะกร้าสินค้า 0 รายการ

แบรนด์ ▼ เพศ ▼ สีของเรือน ▼ สีของสายนาฬิกา ▼ รูปทรงหน้าปัด ▼ ราคา ▼

หน้าหลัก > สินค้า > นาฬิกาผู้ชาย > ตะกร้าสินค้า

---

ข้อมูลการจัดส่ง

 จัดส่งแบบธรรมดา ใช้เวลา 1-3 วันทำการ

ตะกร้าสินค้า

สินค้า	ราคา	จำนวน	ทั้งหมด
 Seiko SSB250P1 Chronograph Function Men's Watch - intl	฿ 3,999.00 - ฿ 7,373.00 -46%	<span>-</span> <span>1</span> <span>+</span>	฿ 3,999.00

ช่องทางชำระเงิน

 โอนผ่าน Internet Banking

 โอนผ่านธนาคาร / ATM

ยกเลิกการสั่งซื้อ ดำเนินการชำระเงิน

# หน้าที่อยู่การจัดส่ง

หน้าแรก สินค้า SALE

ค้นหาสินค้า  🔍

ตะกร้าสินค้า 🛒 ออกจากร้านค้า ອທິຕຍາ

แบรนด์ ▾ เพศ ▾ สีของเรือน ▾ สีของสายนาฬิกา ▾ รูปทรงหน้าปัด ▾ ราคา ▾

หน้าหลัก ▷ สินค้า ▷ นาฬิกาผู้ชาย ▷ ตะกร้าสินค้า ▷ ข้อมูลการจัดส่ง

---

ที่อยู่ในการจัดส่ง

ชื่อ-สกุล  
ชื่อ-นามสกุล

หมายเลขโทรศัพท์

กรุณาป้อนหมายเลขโทรศัพท์ของคุณ

ที่อยู่  
กรุณาระบุที่อยู่

จังหวัด  
กรุณาเลือกจังหวัด ▾

เขต/อำเภอ  
กรุณาเลือกเขต/อำเภอ ▾

รหัสไปรษณีย์  
กรุณาระบุไปรษณีย์ ▾

สรุปการสั่งซื้อ

สรุปข้อมูลคำสั่งซื้อ

ยอดรวม (1 ชิ้น) ₡ 3,999.00

ค่าจัดส่ง ⚡ ฟรี

กรุณาระบุคุณปองส่วนลด ยกเลิก

ยอดรวมทั้งสิ้น ₡ 3,999.00

ดำเนินการชำระเงิน

ยกเลิกการสั่งซื้อ

# ASS#12 Game Interface



# เกม Zombie shooting

- ขอบเขตของเกม
- เป้าหมายของเกม

ซอมบี้กำลังยึดครองโลก เราเลยต้องยิงซอมบี้ให้ครบตามกำหนดเพื่อช่วยมนุษยชาติและทำเงินจากการซ่อมเหลื่อนี้ การยิงซอมบี้เราจะต้องยิงมันด้วยปืน แต่ต้องค่อยระวัง เพราะว่ามันซ่อนอยู่เยอะมาก

- ด่าน

มีทั้งหมด 3 ด่าน และแต่ละด่านก็มี 5 ด่านย่อย

- ด่านที่ 1 จะเป็นด่านที่อยู่ในป่า
- ด่านที่ 2 จะเป็นด่านที่อยู่ในเมือง
- ด่านที่ 3 จะเป็นด่านที่อยู่บนเกาะ

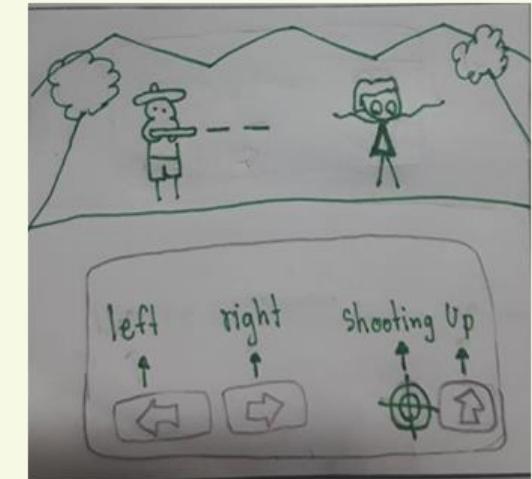
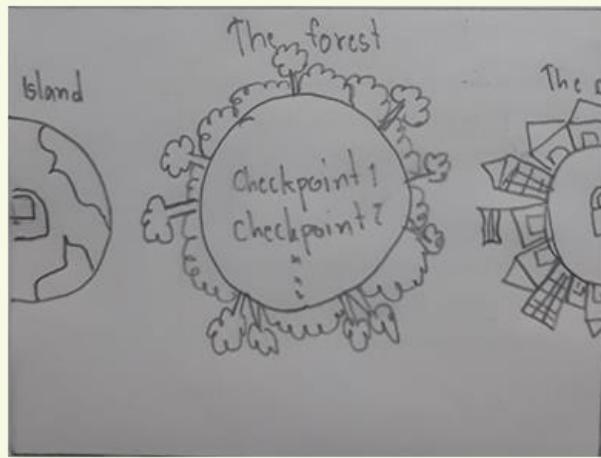
- ความยาก — ง่าย ของเกม

แต่ละด่านจะมีความยากเพิ่มมากขึ้น โดยซ้อมบีจจะมีความแข็งแกร่งขึ้น จากที่ 1 ยังไม่มีอุปสรรค จากที่ 2 จะมีนกเพิ่มขึ้นมา โดยที่ถ้าเราโดนตัวนกคือเราตาย และตัวซ้อมบีจมีความยากขึ้น เพราะซ้อมบีจการใส่เสื้อเกราะ จากที่ 3 ถ้าเราตกน้ำเราต้องตาย เราต้องกระโดดข้ามน้ำไป และเป็นฉากสุดท้ายที่จะเจอหัวหน้าซ้อมบีจที่เราต้องยิงหลายๆ รอบบึงจะตาย

- การให้คะแนน

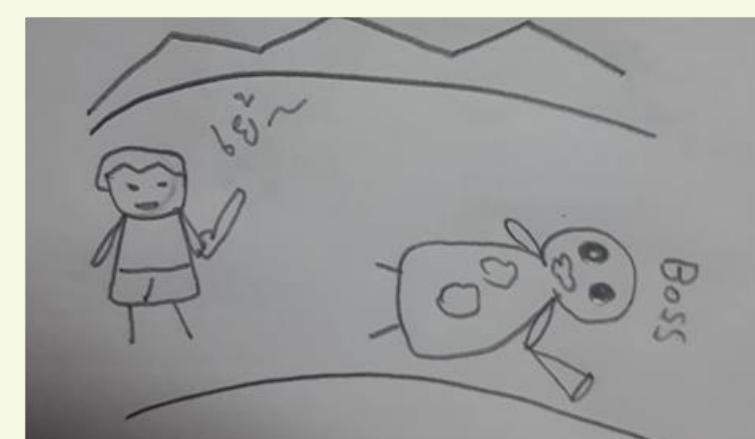
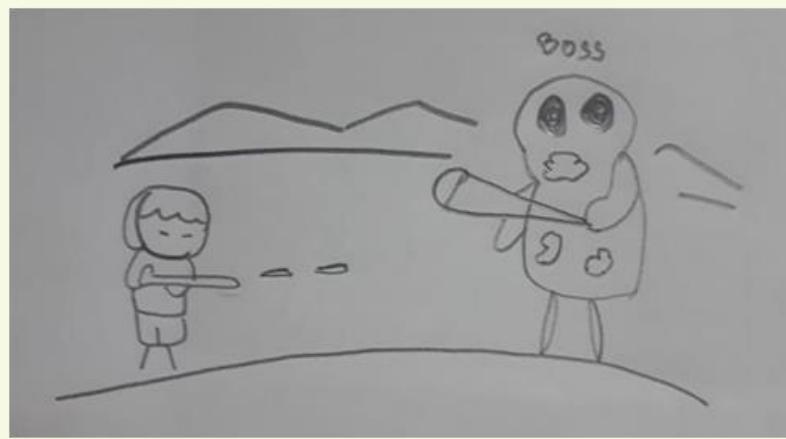
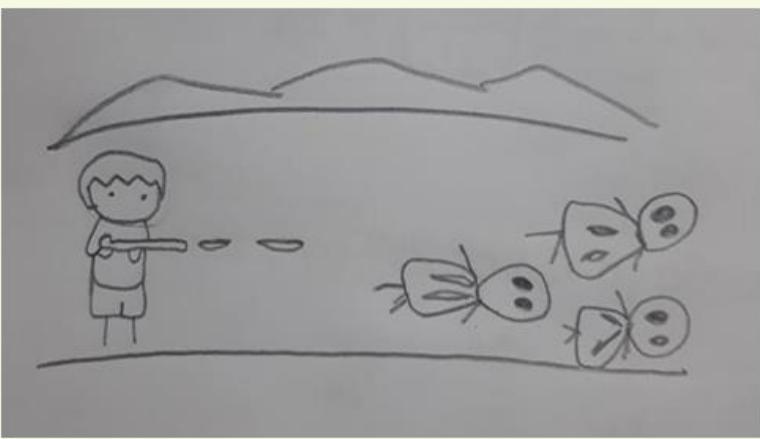
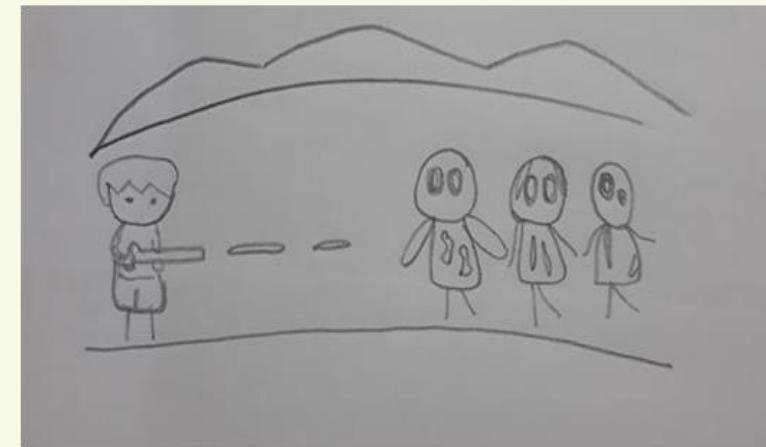
การให้คะแนนจะเป็นการยิงซ้อมบีจแล้วก็จะได้หรือณตามความยากของแต่ละตัวของซ้อมบีจจะได้หรือณพิเศษถ้าเรา Ying Ng ได้แล้วจะได้หรือณเป็นสองเท่าถ้าเรา Ying หัวหน้าซ้อมบีจได้

- Story board



- หน้าเริ่มต้น มีด้านต้องทำให้ผ่านด่านก่อนถึงจะปลดล็อกให้เล่นด่านต่อไปได้

สาธิตการเล่น โดยถ้าจะไปทางไหนก็กดตามลูกศรของ



- โครงร่างออกแบบเกม

ฉบับที่	ฉบับ	เรื่องราว	ตัวละคร	เสียงประกอบ
1	The forest	<p>ตัวละคร(เค็นจิ)จะอยู่ในลากป่า โดยจะต้อง</p> <p>ยิงซ้อมบีให้ได้ตามแต่ละด่านกำหนด ใน</p> <p>ระหว่างทางซ้อมบีจะผลลัพธ์มาจากการ</p> <p>สังเกตว่าซ้อมบีอยู่ตรงไหนโดยจะมี</p> <p>สัญลักษณ์บอก</p> <p>เงื่อนไข-</p> <p>การให้คะแนน การให้คะแนนจะเป็นการยิง</p> <p>ซ้อมบีแล้วก็จะได้เหรียญตามความยากของ</p> <p>แต่ละตัวของซ้อมบี</p>	<p>-เค็นจิ</p> <p>- ซ้อมบี</p>	<p>- เสียงของตัวละครเดิน</p> <p>- เสียงตอบยิงปืน</p> <p>- เสียงตอนเก็บ</p> <p>เหรียญ</p>

ฉบับที่	ฉบับ	เรื่องราว	ตัวละคร	เสียงประกอบ
2	The capital	<p>ตัวละคร(เค็นจิ)จะอยู่ในจากเมือง โดย จะต้องยิงซอมบี้ให้ได้ตามแต่ละด่านกำหนด ในระหว่างทางซอมบี้จะผลลัพธ์มาจากดิน สังเกตว่าซอมบี้อยู่ตรงไหนโดยจะมี สัญลักษณ์บอก เงื่อนไข ถ้าหากนกโดนตัว ตัวละครจะตาย ทันที</p> <p>การให้คะแนน การให้คะแนนจะเป็นการยิง ซอมบี้แล้วก็จะได้เหรียญตามความยากของ แต่ละตัวของซอมบี้และเราจะได้เหรียญ พิเศษ ถ้าเราอิ่มนกได้</p>	-เค็นจิ - ซอมบี้ - นก	- เสียงของตัวละครเดิน - เสียงตอนยิงปืน - เสียงตอนเก็บ - เหรียญ -เสียงเวลาชนนก

ฉบับที่	ฉบับ	เรื่องราว	ตัวละคร	เสียงประกอบ
3	The Island	<p>ตัวละคร(เค็นจิ)จะอยู่ในจากเกาะ โดยจะต้องยิงซอมบี้ให้ได้ตามแต่ละด่านกำหนด ในระหว่างทางซอมบี้จะโผล่ขึ้นมาจากการสั่งเกตว่าซอมบี้อยู่ตรงไหนโดยจะมีสัญลักษณ์บอก เมื่อไหร่ถ้าหากนกโดนตัว และตัวละครตกน้ำ ตัวละครจะพยายามตัว การให้คะแนน การให้คะแนนจะเป็นการยิงซอมบี้แล้วก็จะได้เหรียญตามความยากของแต่ละตัวของซอมบี้เราจะได้เหรียญพิเศษถ้าเราปะนกได้และจะได้เหรียญเป็นสองเท่าถ้าเราปะหัวน้ำซอมบี้ได้</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-เค็นจิ</li> <li>- ซอมบี้</li> <li>- นก</li> <li>- หัวน้ำซอมบี้</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- เสียงของตัวละครเดิน</li> <li>- เสียงตอนยิงปืน</li> <li>- เสียงตอนเก็บเหรียญ</li> <li>-เสียงเวลาตกน้ำ</li> </ul>

## Prototypeของเกม

- หน้าแรกของเกม เป็นการเริ่มต้น Start game



- หน้าเลือกจาก ซึ่งต้องผ่านด่านย่อ ก่อนถึงจะเล่นจากต่อไปได้



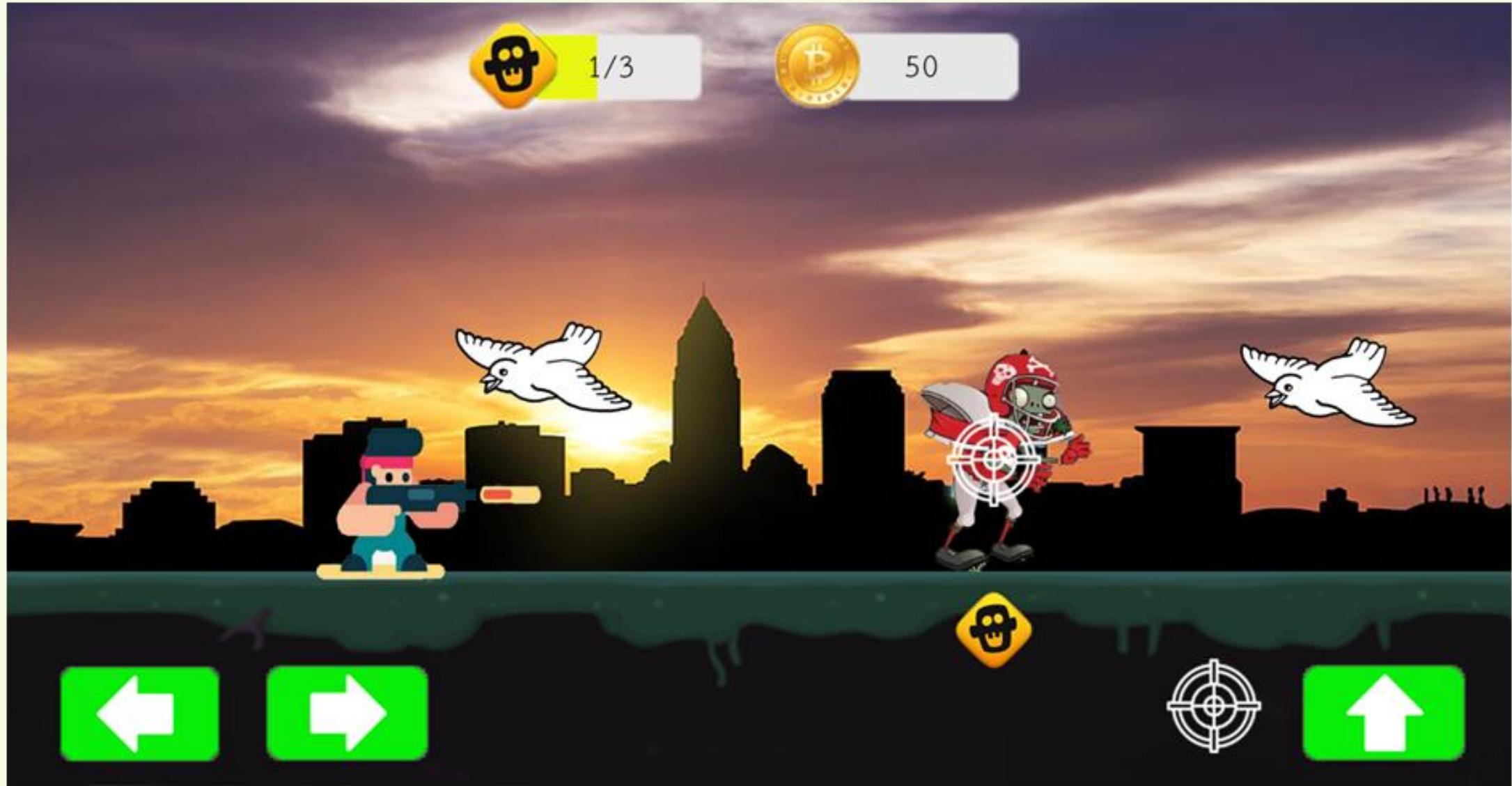
- หน้าเลือกด่านของฉากที่อยู่ในป่า



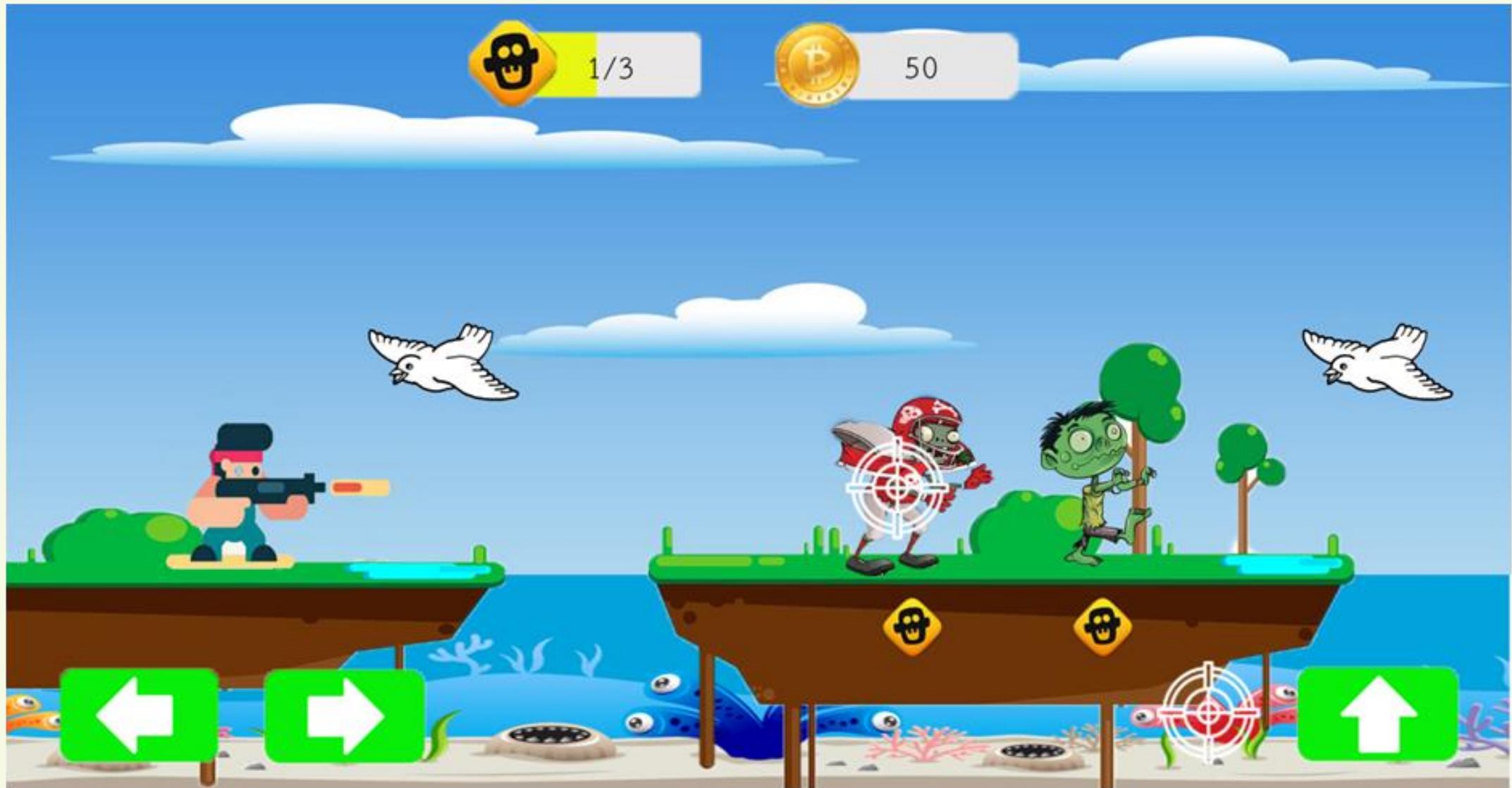
- ฉากแรกจะเริ่มต้นอยู่ในป่า จะเป็นด่านที่ง่ายที่สุด



- ฉากที่ 2 จะเป็นฉากที่อยู่ในเมือง ความยากจะระดับปานกลาง มีตัวละครเพิ่มขึ้นคืออกและซอมบี้อุปกรณ์ที่หนาแน่นขึ้นทำให้ต้องยิงหลายๆครั้งถึงจะตาย



- ฉากที่ 3 ฉากสุดท้าย เป็นฉากที่อยู่บนเกาะ ความยากกระดับสูงสุด



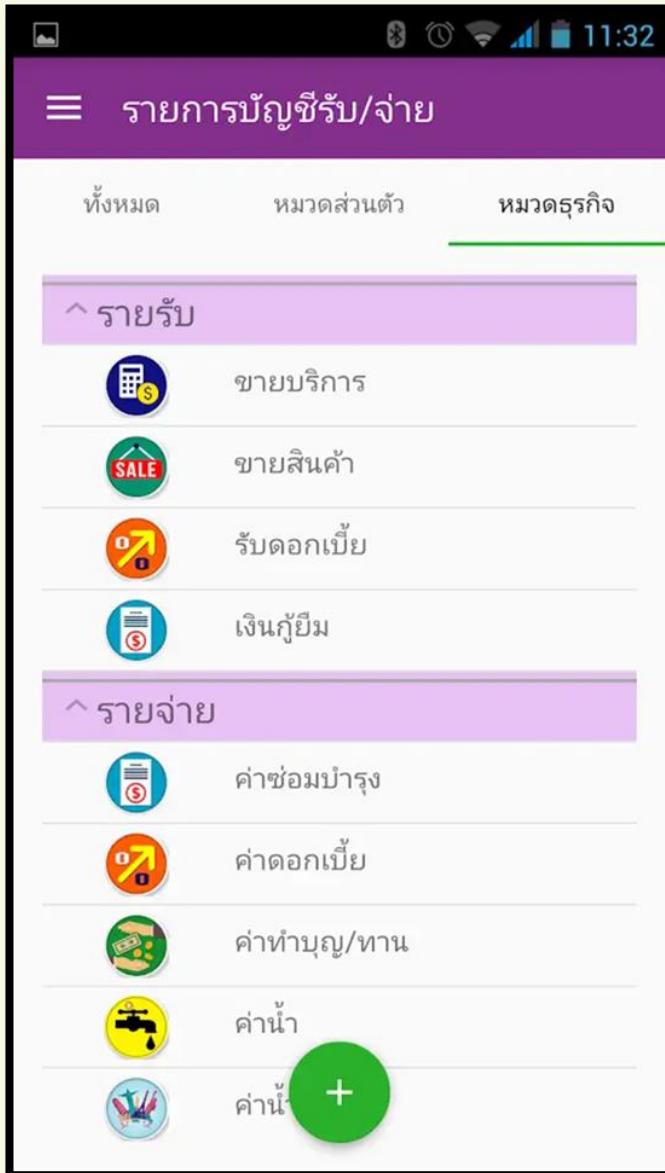
- ฉากที่ 3 เป็นด่านสุดท้าย ต้องจัดการกับหัวหน้าซอมบี้



# ASS#13 Mobile-interface



แอปพลิเคชันที่ออกแบบได้ดี คือแอปบริหารบัญชีรับจ่าย(Money Flow)



### หน้ารายการบัญชีรับ/จ่าย

- Simple Navigation มีความเรียบง่ายเข้าใจได้ไม่ยาก เพราะการจัดวางหมวดหมู่ทำให้ดูง่าย สามารถใช้งานได้ตั้งแต่ครั้งแรกที่ใช้
- **Context Awareness** ช่วยให้ผู้ใช้ค้นหาข้อมูลต่างๆ ได้ง่ายตามบริบทของข้อมูล
- มี icon เพื่อตึงดูดชวนให้มีการใช้งาน

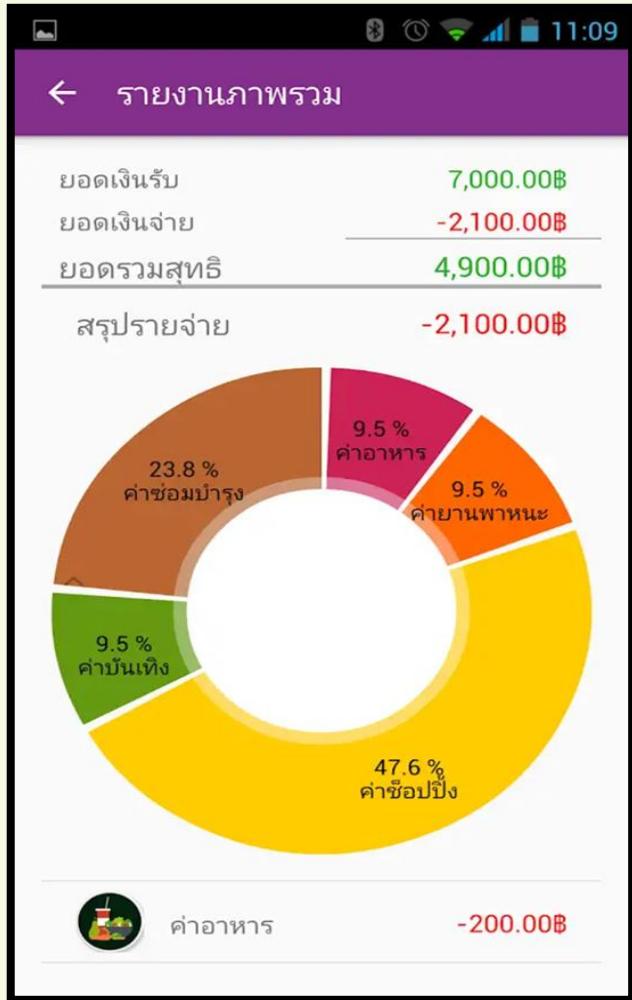
แอปพลิเคชันที่ออกแบบได้ดี คือแอปบริหารบัญชีรับจ่าย(Money Flow)



## หน้า MoneyFlow

- มีการจัดเรียงวัน เดือน ปีตามลำดับ มีการใช้สีบ่งบอกยอดรับเงิน ยอดเงินจ่ายอย่างชัดเจนทำให้ผู้ใช้ไม่สับสน

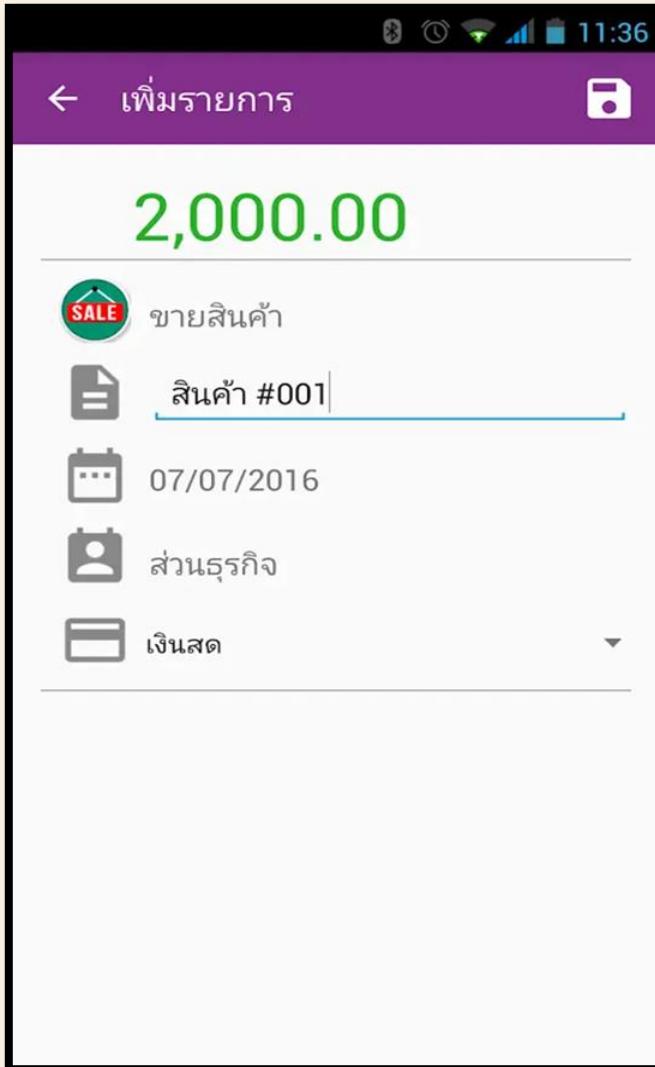
# แอปพลิเคชันที่ออกแบบได้ดี คือแอปบริหารบัญชีรับจ่าย(Money Flow)



## หน้ารายงานภาพรวม

- Simpler Color Schemes ใช้สีสันทำให้มีความดึงดูดชวนให้มีการใช้งาน
- มีการสรุปยอดรายรับ รายจ่ายทำให้ดูง่าย

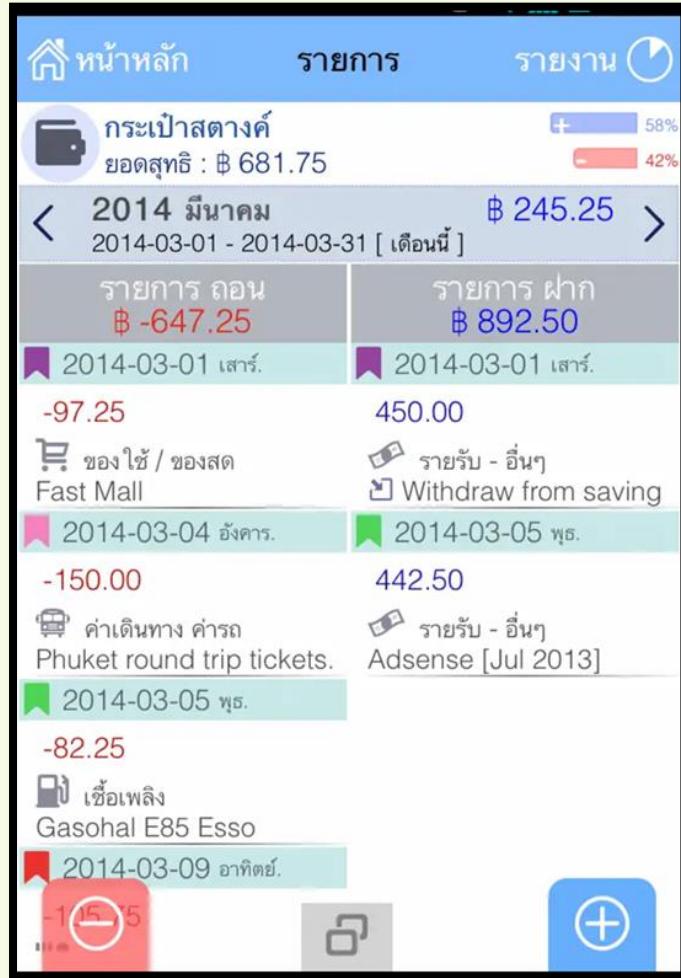
แอปพลิเคชันที่ออกแบบได้ดี คือแอปบริหารบัญชีรับจ่าย(Money Flow)



### หน้าเพิ่มรายการ

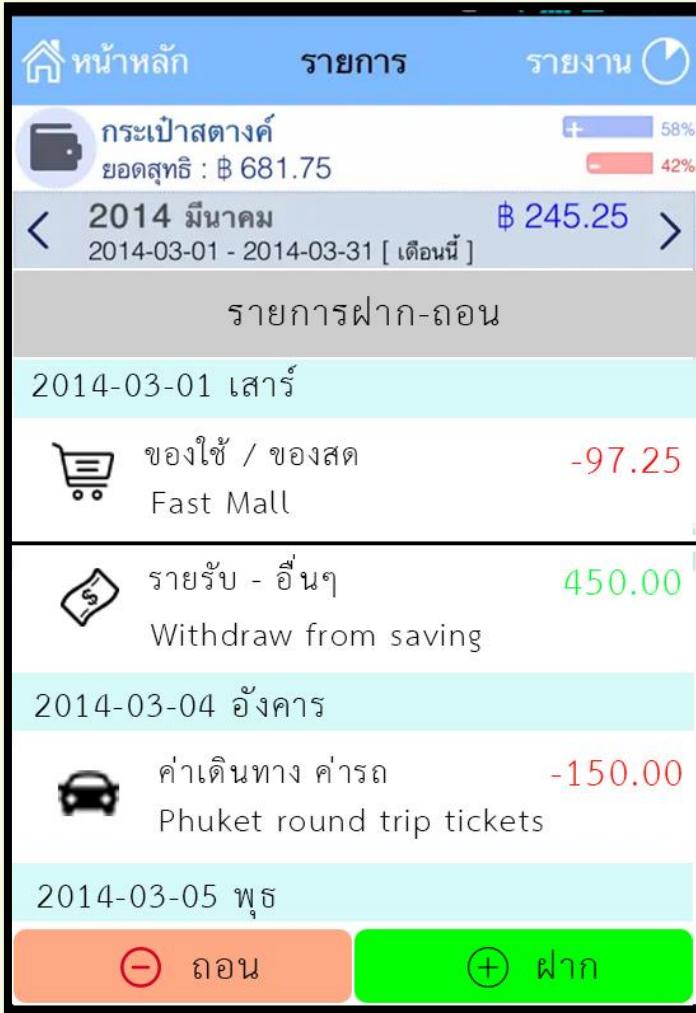
- มีการจัดวางตามรูปแบบบริบท มีความเรียบง่ายของรูปแบบ และการใช้งาน

# แอปพลิเคชันที่ออกแบบไม่ดี คือแอพ Evo Wallet Free



ความรู้สึกแรกเข้ามาแล้วดูง่า เพราะการจัดวางที่ดูไม่ดี ทำให้ผู้ใช้สับสน ไม่มีความดึงดูดผู้ใช้ มี icon ฝาก-ถอน ที่อาจทำให้ผู้ใช้ไม่เข้าใจ

# แอปพลิเคชันที่ออกแบบไม่ดี คือแอพ Evo Wallet Free



## แก้ไข

- มีการทำรายการฝาก ถอนให้เรียงลำดับลงมา ตามวันเดือน ปี เพื่อให้มีความเรียบง่าย มีการจัดวางข้อมูลที่ดีตามทฤษฎี Simple Navigation มีการใช้สีบ่งบอกการฝาก ถอน และทำ icon ให้ชัดเจนเพื่อให้ผู้ใช้ได้ดูง่ายขึ้น

# Project

# Student Tutor sec1 กลุ่ม 13

# กลุ่ม Present g46



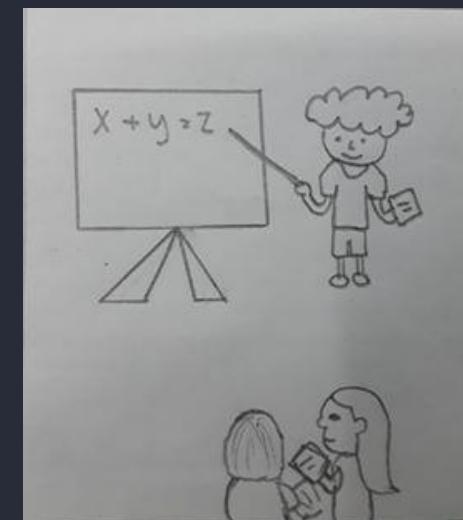
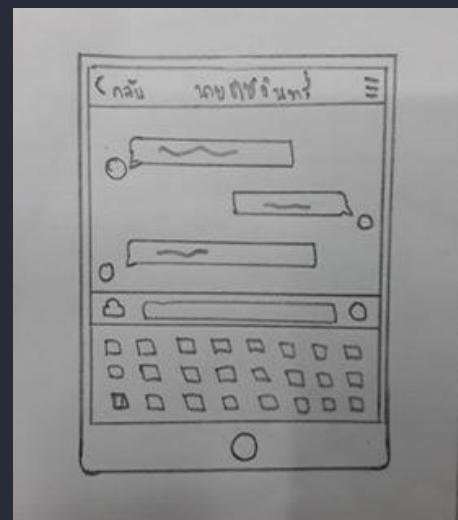
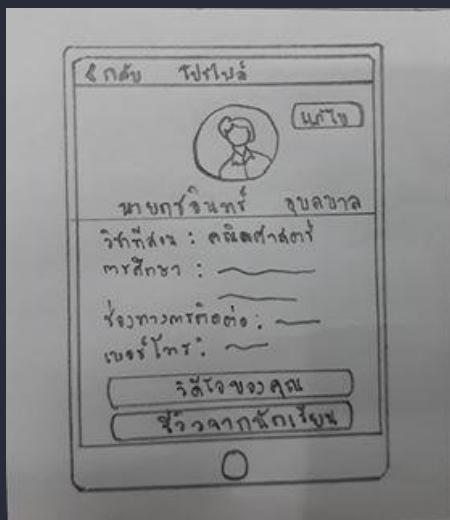
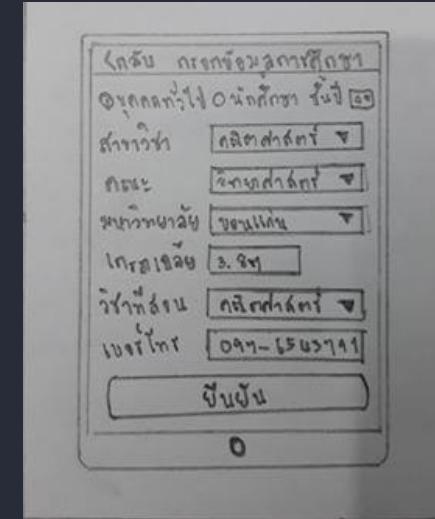
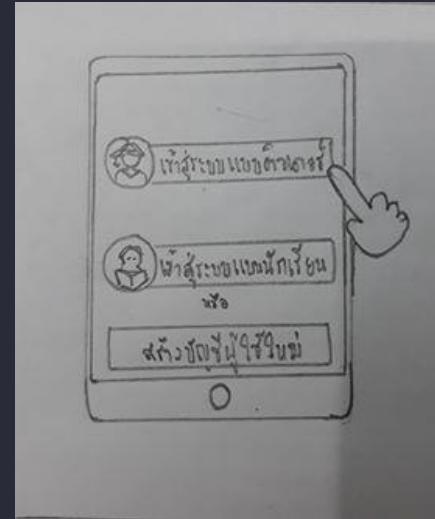
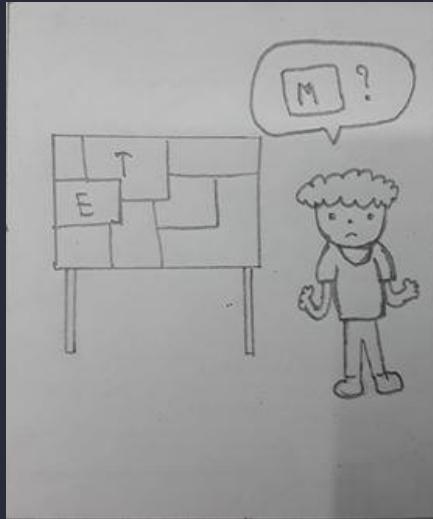
# Lean canvas

<p><b>2(P) Problem</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- นักศึกษาหรือติวเตอร์ที่ต้องการสอนพิเศษที่ไม่สามารถหาพื้นที่ไปรูบทั่วเออได้ago เช่น</li> <li>- นักเรียนหรือนักศึกษาสามารถค้นหาหรือพูดคุยกับติวเตอร์ที่ตนเองสนใจได้</li> <li>- สามารถคุยกับโอนเน็ตในการสอนจากติวเตอร์ได้</li> <li>- นักเรียนมีปัญหานในการทบทวนบทเรียนเพื่อสอบเข้ามหาวิทยาลัย</li> <li>- นักศึกษามีปัญหานี้เรื่องเรียนในห้องแล้วไม่เข้าใจและอยากรบทวนเนื้อหาในวิชานั้น ๆ</li> </ul>	<p><b>4(S) Solution</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ติวเตอร์มีพื้นที่ไปรูบทั่วเออได้ago เช่น</li> <li>- นักเรียนหรือนักศึกษาสามารถค้นหาหรือพูดคุยกับติวเตอร์ที่ตนเองสนใจได้</li> <li>- สามารถคุยกับโอนเน็ตในการสอนจากติวเตอร์ได้</li> </ul>	<p><b>3 (UVP) Unique Value Proposition</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ติวเตอร์สามารถไปรูบทั่วเออได้ด้วยตัวเอง</li> <li>- ให้ความสะดวกและเป็นประโยชน์สำหรับผู้ที่ต้องการหาติวเตอร์</li> <li>- สามารถพูดคุยกับการสอนและอื่นๆ ผ่านการแข็ง</li> <li>- มีโฆษณาที่เกี่ยวกับการเข้ามหาวิทยาลัย</li> </ul>	<p><b>9(UA) Unfair Advantage</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สามารถตกลงราคา กับติวเตอร์ได้โดยตรง</li> <li>- เราสามารถได้ค่าตอบแทนจากติวเตอร์เป็นรายเดือน</li> </ul>	<p><b>1(CS) Customer Segments</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- นักศึกษาหรือบุคคลที่ไปที่ต้องการสอนพิเศษหรือคนที่ต้องการเป็นติวเตอร์</li> <li>- นักเรียนหรือนักศึกษาที่ต้องการหาติวเตอร์</li> </ul>
<p><b>8(KM) Key Metric</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- มียอดการดาวน์โหลดมากกว่า 40000 ดาวน์โหลด</li> <li>- มีสปอนเซอร์(ผู้ร่วมลงทุน)มากกว่า 3 คน</li> </ul>		<p><b>5(CH) Channel Application</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- App Store</li> <li>- Play Store</li> <li>- Website</li> <li>- E-mail</li> <li>- Facebook</li> </ul>		
<p><b>7(C\$) Cost Structure</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- ทีมผู้พัฒนาระบบ 80000 บาท</li> <li>- ทีมการตลาด 30000 บาท</li> <li>- ทีมประชาสัมพันธ์ 20000 บาท</li> <li>- ผู้ดูแลระบบ 15000 บาท</li> </ul>			<p><b>6(R\$) Revenue Streams</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- สปอนเซอร์ 30000 บาท</li> <li>- ผู้ร่วมลงทุน 100000 บาท</li> <li>- โฆษณาต่าง ๆ 25000 บาท</li> <li>- ค่าบริการต่าง ๆ ของเว็บ 20000 บาท</li> </ul>	

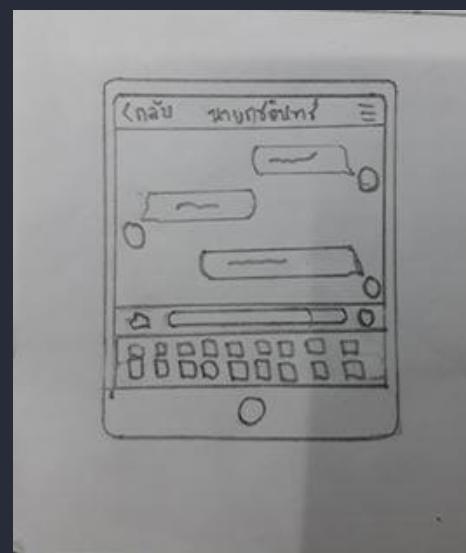
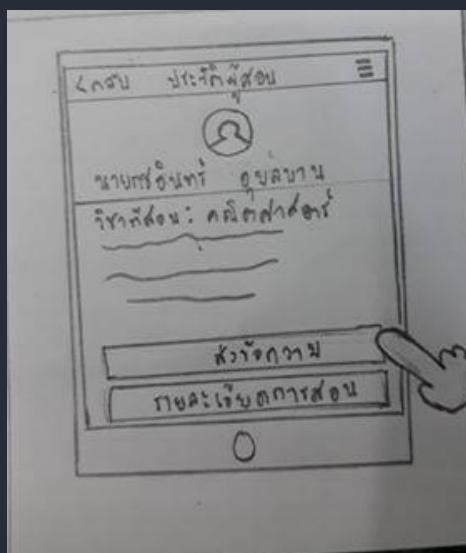
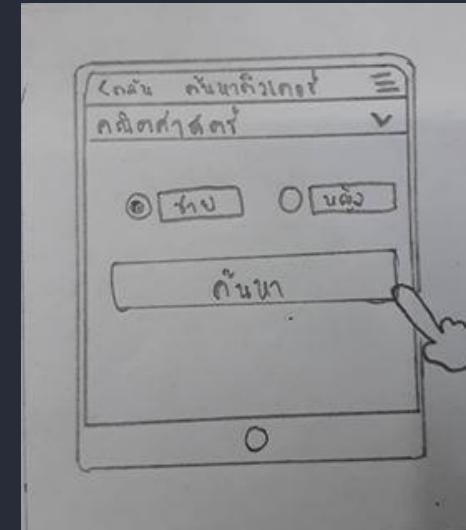
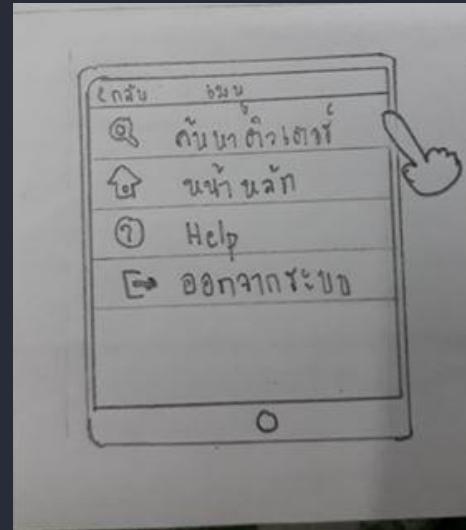
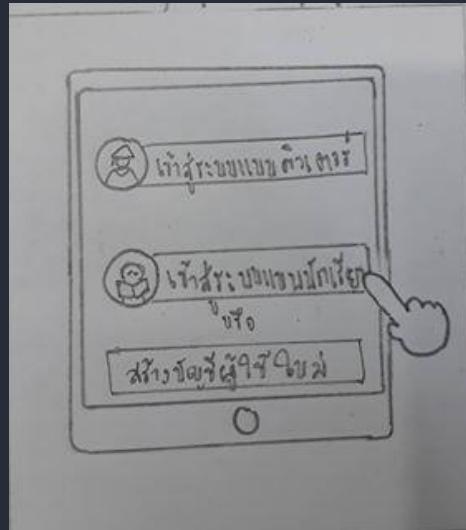
# Function

1. มีรายละเอียดประสบการณ์การสอนของติวเตอร์แต่ละคน
2. มีฟีเจอร์ค้นหาติวเตอร์โดยการเลือกหมวดหมู่ของแต่ละวิชา
3. มีฟีเจอร์ค้นหาที่สามารถระบุเพศของติวเตอร์ได้
4. มีฟังก์ชันให้ติวเตอร์อัปโหลดวิดีโอการสอนของตนเอง
5. มีฟังก์ชันให้ดูตารางสอนของติวเตอร์/ติวเตอร์สามารถแก้ไขได้
6. มีช่องของติวเตอร์แต่ละคนให้ติดตาม
7. มีการรีวิwtิวเตอร์จากตัวของนักเรียนเอง
8. มีฟังก์ชันบอกรายละเอียดคอร์สของติวเตอร์/ติวเตอร์สามารถแก้ไขได้
9. มีข่าวสารการสอบเข้ามหาวิทยาลัยต่าง ๆ
10. มีฟังก์ชันแนะนำติวเตอร์
11. มีการคัดกรองผู้ที่ต้องการเป็นติวเตอร์ โดยการตรวจสอบข้อมูลพื้นฐาน เพื่อให้เป็นแอพพลิเคชันที่มีความน่าเชื่อถือ
12. ติวเตอร์และนักเรียนสามารถส่งข้อความเพื่อคุยกันได้
13. มีการแจ้งเตือนจากติวเตอร์ที่เราติดตาม
- 14.
- 15.

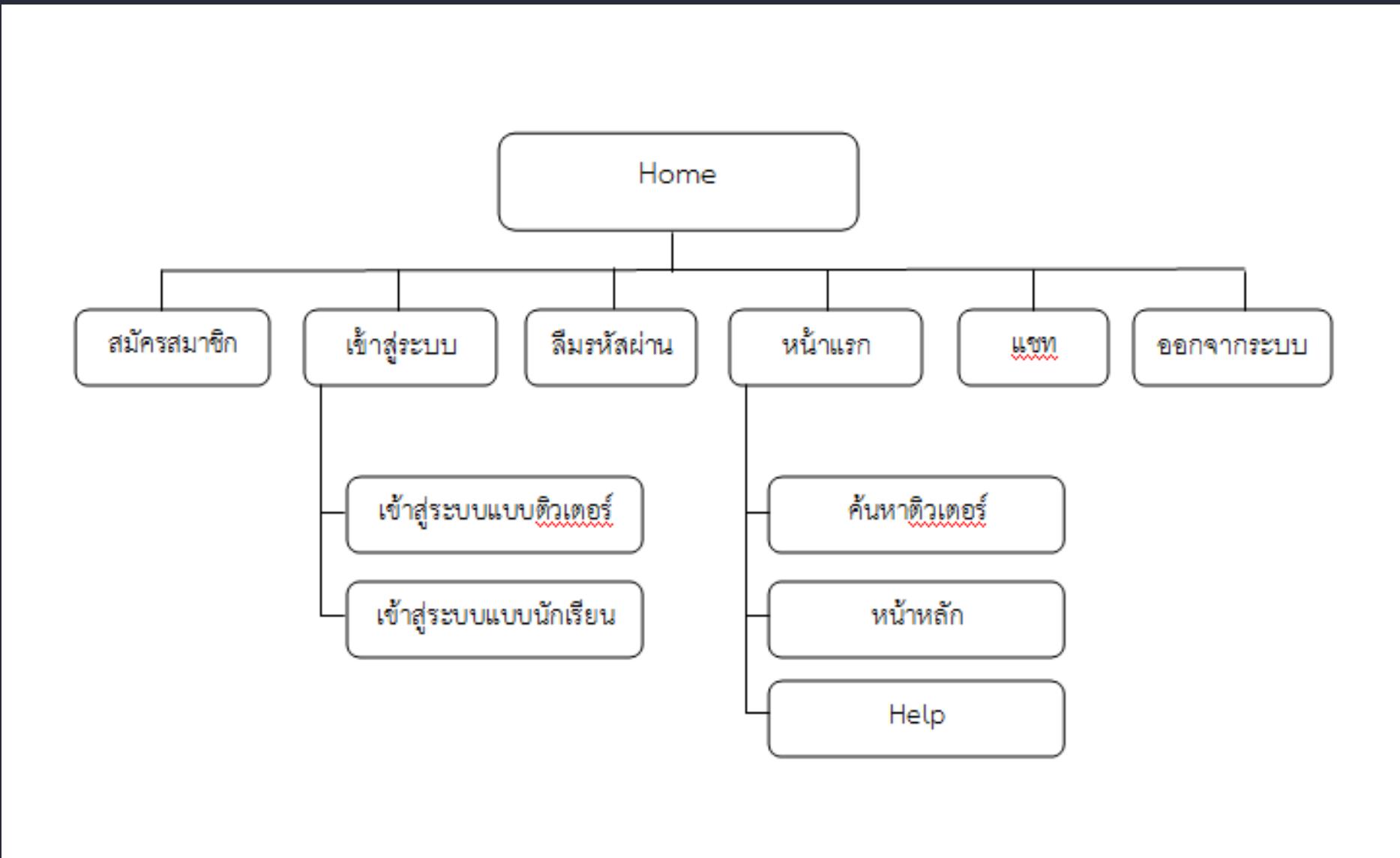
## Storyboard แบบที่ 1 (ตัวเตอร์)



## Storyboard แบบที่ 2 (นักเรียน)



# Sitemap



# Paper and pencil prot0type

## แบบที่ 1 (ติวเตอร์)

<กลับ

STUDENT TUTOR

ให้สูงขึ้น

E-mail

รหัสผ่าน

ให้สูงขึ้น

สูงขึ้น

เข้า

สร้างข้อมูลใหม่ๆ

<กลับ กalgoปื้นฐานการศึกษา

○ บุคคลที่ไป 1 นักศึกษา ที่ไป ▲▼

สาขาวิชา: คณิตศาสตร์ ▼

คณะ: วิทยาศาสตร์ ▼

หมายเหตุ: ขอหนักนัก ▼

เกตเวย์: 3.8%

วิชาที่ต้องการสอน: คณิตศาสตร์ ▼

โทรศัพท์: 095-6543799

ผู้สอน

<กลับ เมนู

ไฟฟ้าในลักษณะคุณ

อัปโหลดวิดีโอ

คือร์สของคุณ

ตารางสอน

? Help

← ออกจากระบบ

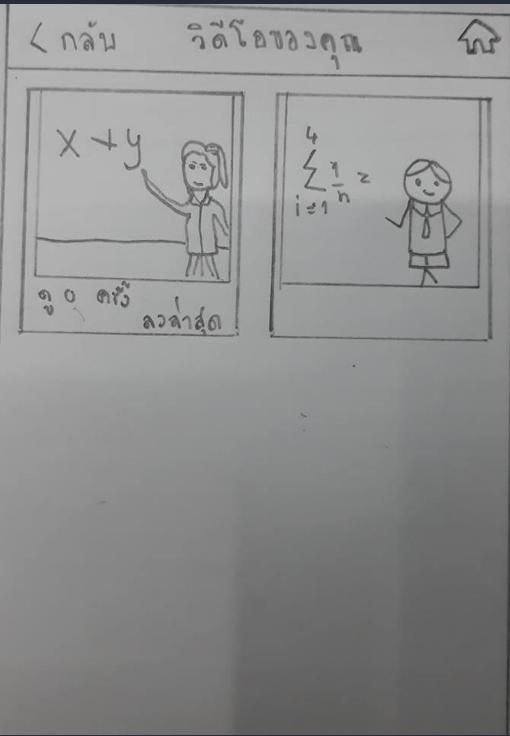
<กลับ อัปโหลดวิดีโอ

X + Y

▶

เพิ่มวิดีโอ

อัพโหลด



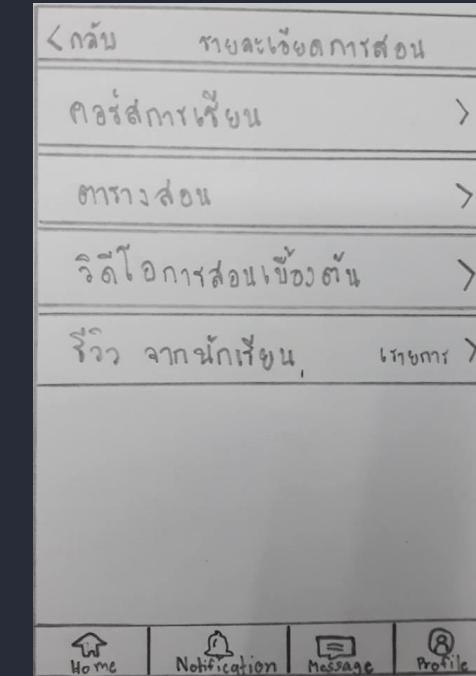
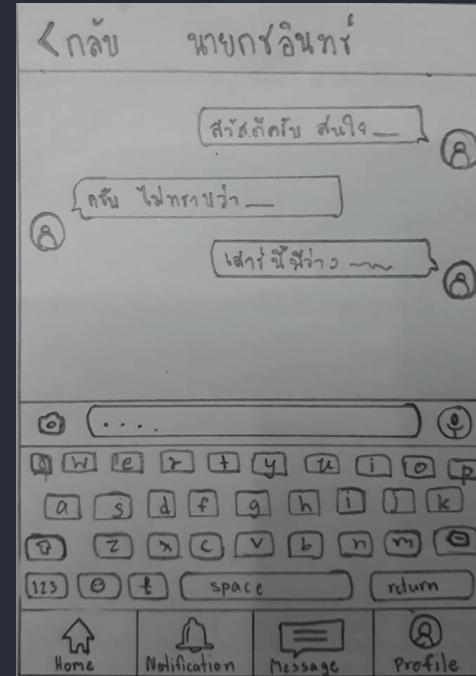
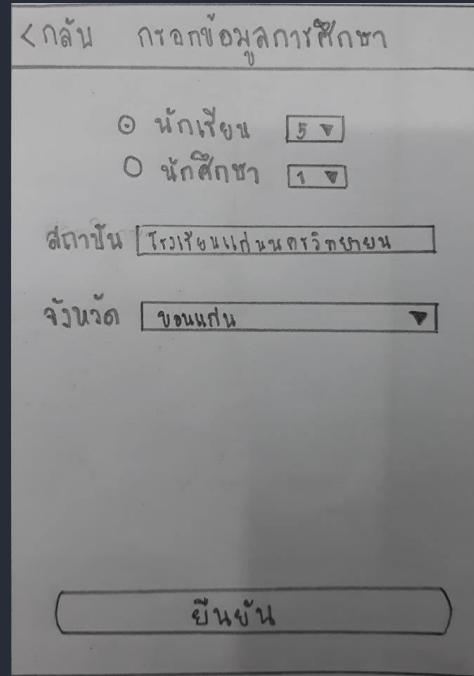
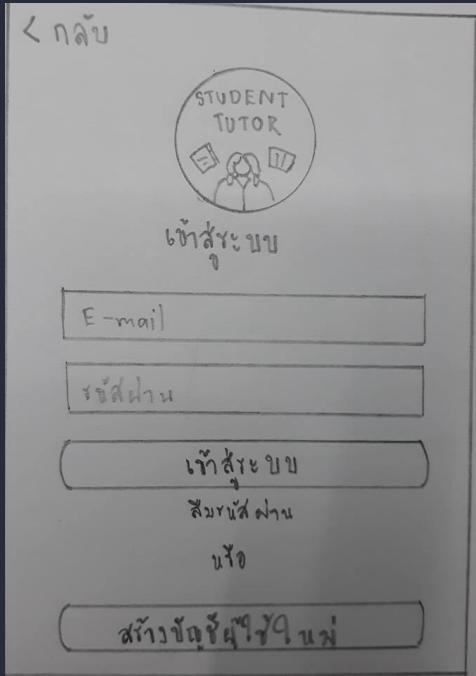
ກລັນ ຕາງໜ້າສອນ ແກ້ໄງ

ວັນ	ເນັດ					
	4PM.	5PM.	6PM.	7PM.	8PM.	9PM.
ຈັນທີ	✓	✓				
ອັງຄາດ	✓	✓				
ພູຊີ		✓	✓	✓	✓	
ພາບປັ້ນ		✓	✓			
ຖຸກ						
	8A.M	9A.M	10A.M	1P.M.	2P.M.	3P.M.
ເສັກ						
ການຕອບ						
Home	Notification	Message	Profile			

ກລັນ ຄອ່ສຳກາຣເພື່ອນ

- ★ ກາດວິຫາ ເຮືອນກຳທາຮດໃນໄຊວເຮືອນ
- ★ ປິນ້າງານສູ່ສາງສອນຈິງ
- ★ ດີວ່າ ແກ້ໄງກາຣກຳໄຈກູ້ແນຍ  
Advance

## แบบที่ 2 (นักเรียน)



ຄົກລັນ ຄອນສຳການເພື່ອນ

- ★ ກາດຕັ້ງ ເພື່ອນກຳທຳຄົນໄປວ່າເພື່ອນ
- ★ ປິບ້ນຮານສູ່ສໍານາກສອບຈະວິ
- ★ ດີວ່າ ຫັກນິກາກກໍາໄກໆແນ່ງ Advance

Home Notification Message Profile

ຄົກລັນ ຕາງໝາຍດນ

ວັນ	ເນດາ					
	4PM.	5PM.	6PM.	7PM.	8PM.	9PM.
ຈັນທີ	✓	✓				
ອັງຄາດ	✓	✓				
ພຶສ		✓	✓	✓	✓	
ໜັງນິ້ນ		✓	✓			
ຄຸກ						
	8A.M	9A.M	10A.M	1P.M.	2P.M.	3P.M.
ເຊົ່າ						
ກຳນົດ						

Home Notification Message Profile

ຄົກລັນ ວິລີໂວກຮ່ວມເນື້ອງທັນ

0 0 ດັວງ  
ລວມສູດ

0 105 ດັວງ  
ຮັບກໍາລົງ

Home Notification Message Profile

# Evaluation

วิธีที่ใช้ในการประเมิน ผู้ประเมินได้ใช้วิธีการประเมินผลแบบร่วมมือกัน (Cooperative Evaluation)

## การประเมินครั้งที่ 1

ผู้ใช้ได้ประเมินว่าแอพพลิเคชันมีความธรรมดาก鬱ไป ตัวแอพพลิเคชันดูว่างเปล่า เพราะมีสีขาวเยือกเกินไป  
ตรงส่วนหน้าแรกที่มีให้มีการตั้งกระหุดสับสน ฟังก์ชันสำคัญๆยังไม่ชัดเจน มีเกมให้เล่น ซึ่งผู้ใช้คิดว่าเกมไม่น่าจะมี  
ความสำคัญกับแอพพลิเคชัน

## การประเมินครั้งที่ 2

ผู้ใช้ได้ประเมินว่าฟังก์ชันสำคัญต่าง ๆ มองเห็นได้ง่ายขึ้น ไม่ซับซ้อนและใช้แล้วไม่งง สีสันภายนอกแอพพลิเคชันก็  
ดูดีขึ้น การจัดวางปุ่มต่าง ๆ มีความ consistency การค้นหาตัวอักษรทำง่ายกดเพียงไม่กี่ครั้งก็ได้ผลลัพธ์

ทำในส่วนที่ขีดเส้นใต้

# Video Prototype

<https://www.youtube.com/watch?v=J6r1VmdUE-I>



แสดงเป็นนักเรียน ตรงที่วงกลม

# Contact



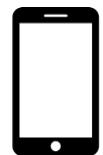
Athittaya.p@kkumail.com



Athittayar Putthichon



Atitayar



062-1730052