

# ปรัชญาการคิดเชิง ออกแบบ UX/UI

เพื่อการเปลี่ยนแปลงและการ  
พัฒนาองค์กรในภาครัฐ

# การคิดเชิงออกแบบ UX/UI (UX/UI Design Thinking)

การคิดเชิง  
ออกแบบ  
UX/UI

**UX: User Experience**  
การค้นหา  
ปัญหาของ  
ลูกค้า/  
ผู้ใช้งาน/  
ผู้รับบริการ

ค้นหาปัญหาได้  
จากการวิจัย  
โดยการ  
สัมภาษณ์  
สังเกต การมี  
ส่วนร่วม และใช้  
แบบสอบถาม

**UI: User Interface** นำ  
ปัญหาที่ได้จาก  
UX มา  
ออกแบบ  
แก้ปัญหาให้  
ลูกค้าพึงพอใจ

เพื่อใช้งานง่าย  
สะดวกสบาย  
ประหยัดและ  
คุ้มค่า

# UX

## User Experience

ออกแบบเพื่อแก้  
ปัญหาของผู้ใช้งาน



ใช้ข้อมูลเป็นจุดเริ่มต้น  
ในการออกแบบ



ทำให้ผู้ใช้พึงพอใจ  
จากประสบการณ์ใช้งาน



ใช้เพื่อสร้างฟังก์ชัน  
การใช้งานที่ครอบคลุม



ข้อควรรู้

การใช้ UX และ UI ในการออกแบบต้องคำนึงถึงความสมดุล  
ให้ดีไม่ควรให้ข้อใดข้อหนึ่งกลบข้อดีของอีกข้อหนึ่งจนทำให้เสีย  
สมดุลในการออกแบบ

# UI

## User Interface

ออกแบบเพื่อสร้าง  
ความประทับใจแรกที่ดี

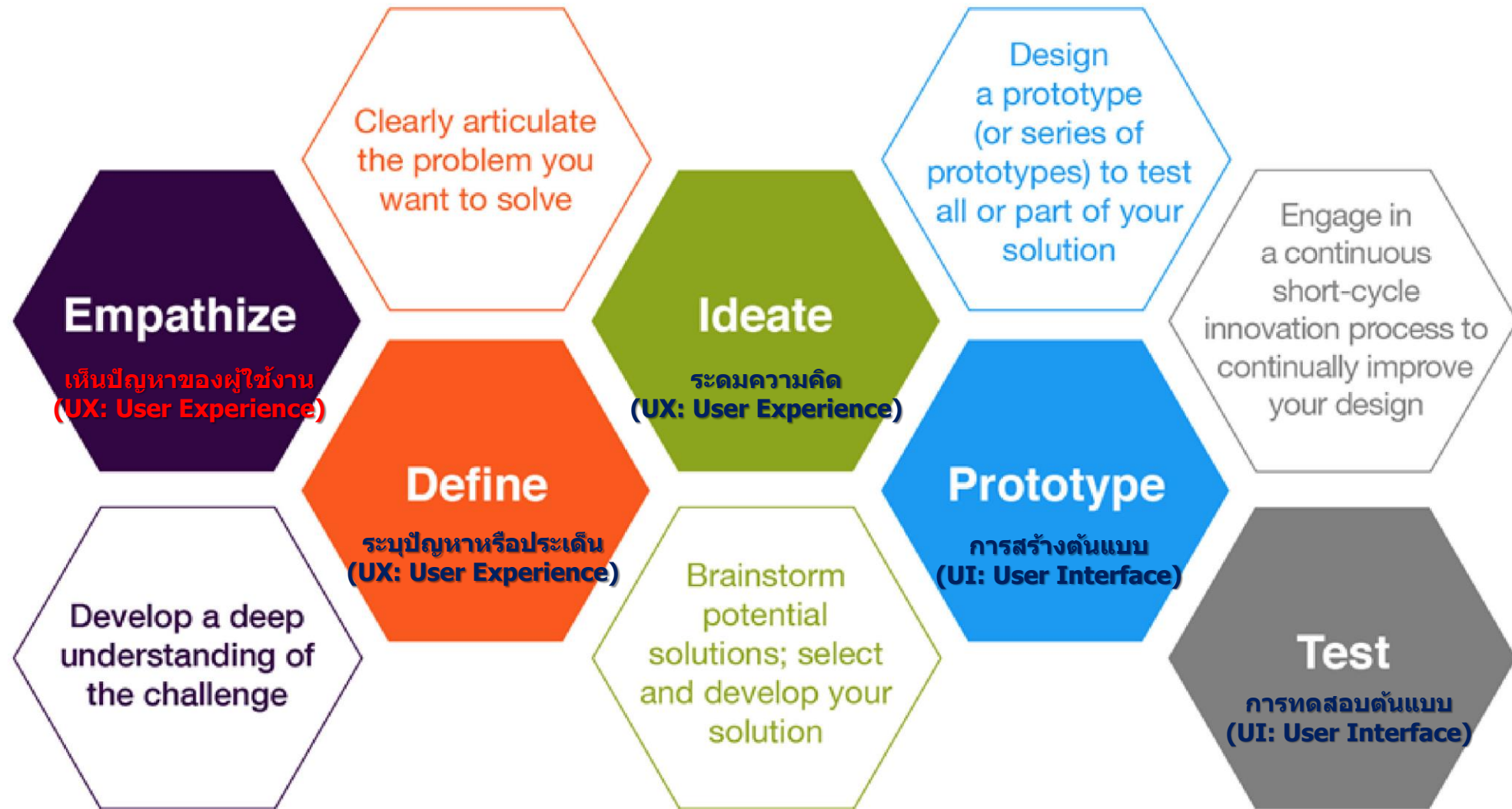


ใช้ความคิดสร้างสรรค์  
ในการออกแบบ

ทำให้ลูกค้าพึงพอใจจาก  
ความสวยงามภายนอก

ใช้เพื่อสร้างความสวยงาม  
ให้กับตัวแพลตฟอร์มนั้นๆ

# กระบวนการคิดเชิงออกแบบ UX/UI





# 1. Empathize คือการเข้าใจกลุ่มเป้าหมายหรือ ผู้ใช้งานจริง

## 1. Empathize

การเข้าใจ  
กลุ่มเป้าหมาย  
หรือผู้ใช้งานจริง  
(UX: User  
Experience)

**ทุกข้อ:** คือเห็นปัญหา เข้าใจในปัญหา

ความต้องการ

ความจำเป็น

อารมณ์ ความรู้สึก และการกระทำที่แสดง  
ออกมา

UX ได้จากการสังเกตพฤติกรรม การ  
สัมภาษณ์ การฟังอย่างลึกซึ้ง เพื่อให้  
เข้าใจเป้าหมายและประเด็นที่ต้องการแก้ไข



## 2. Define คือการระบุปัญหาหรือประเด็น

### 2. Define

การระบุปัญหา  
หรือประเด็น  
(UX: User  
Experience)

**สมุทัย:** เห็นสาเหตุของปัญหา

การระบุปัญหาที่ต้องการแก้ไขให้ชัดเจน

เป็นปัญหาที่แท้จริง

เช่น วิทยาเขตไฟดับบ่อย

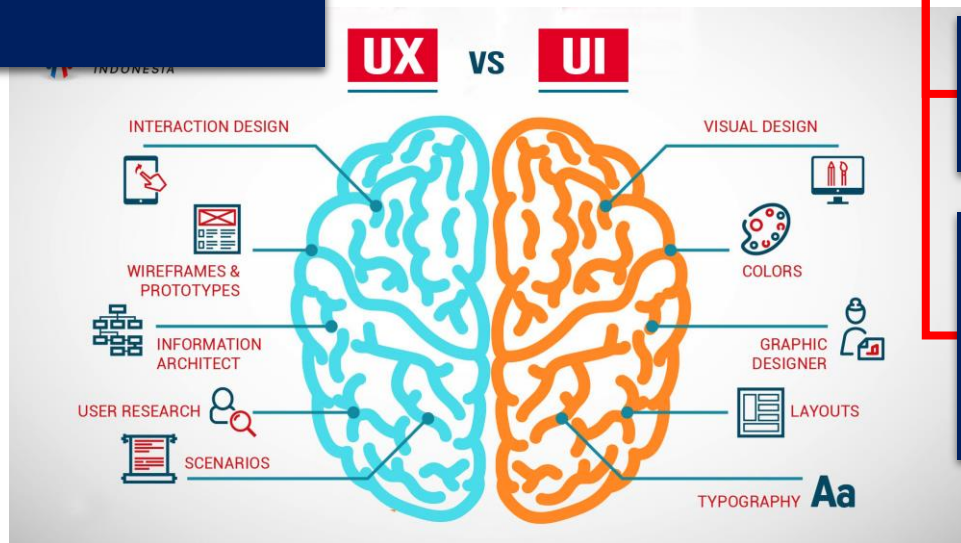
นิสิตขับขี่มอเตอร์ไม่สวมหมวกกันน็อค ทำให้เกิดอุบัติเหตุบ่อย



# 3. Ideate คือการระดมความคิด

การระดม  
ความคิด (UX:  
User  
Experience)

3. Ideate



**มรรค:** คือหาวิธีการแก้ปัญหา หากกลยุทธ์  
แก้ปัญหา

Cause Analysis การวิเคราะห์เชิงสาเหตุ

การวิเคราะห์วงจรคุณภาพ PDCA

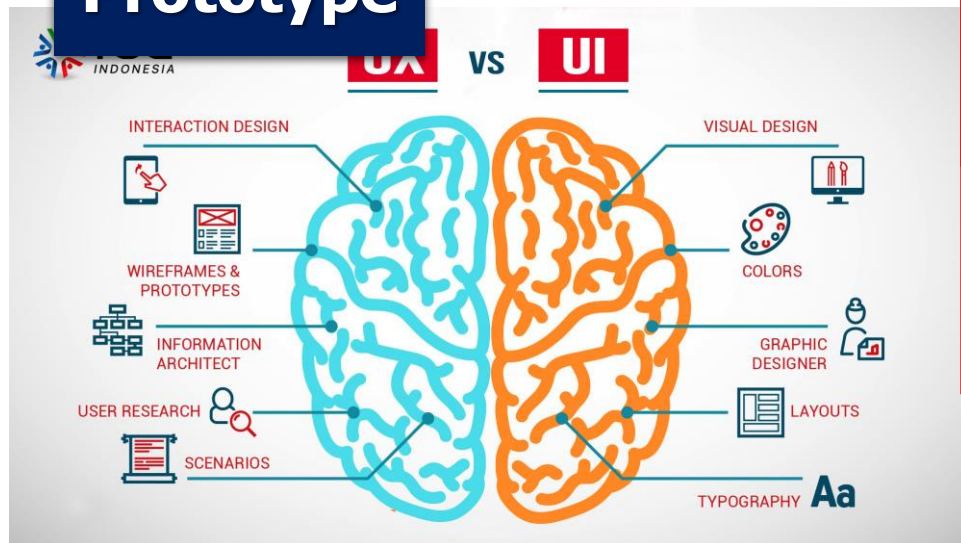
การระดมสมอง (Brain Storming)

Creative Thinking, การคิดนอกกรอบ,  
Analysis Thinking

# 4. Prototype คือการสร้างต้นแบบ

## 3. Prototype

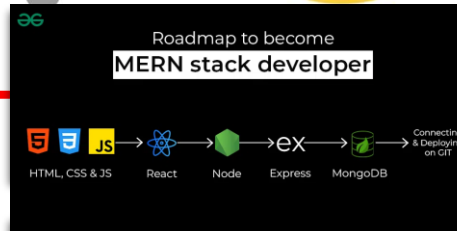
การสร้าง  
ต้นแบบ (UI:  
User  
Interface)



**นิโรค:** คือการสร้างต้นแบบนวัตกรรม  
เพื่อแก้ปัญหา (นิโรค: การดับทุกข์)



เทคโนโลยีอัจฉริยะ



เทคโนโลยีดิจิทัล



[www.figma.com](https://www.figma.com)

ผู้เชี่ยวชาญ และทรัพยากรที่มีอยู่ใน  
องค์กร



# 5. Test คือการทดสอบต้นแบบเพื่อใช้ในการ แก้ปัญหาของกลุ่มเป้าหมาย

## 2. Test

การทดสอบต้นแบบ  
เพื่อใช้ในการแก้ปัญหา  
ของกลุ่มเป้าหมาย  
(UI: User Interface)

**นิโรค:** การทดสอบต้นแบบ  
เพื่อแก้ปัญหา

เก็บข้อมูลที่ได้มา เรียนรู้  
แล้ววนไปที่ขั้นตอนแรก

จนกว่าจะได้นวัตกรรมที่  
นำไปสู่เชิงพาณิชย์ หรือ  
แก้ปัญหาได้จริง

