# ปรัชญาการคิดเชิง ออกแบบ UX/UI

เพื่อการเปลี่ยนแปลงและการ พัฒนาองค์การในภาครัฐ

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

UX: User
Experience
การค้นหา
ปัญหาของ
ลูกค้า/
ผู้ใช้งาน/
ผู้รับบริการ

ค้นหาปัญหาได้ จากการวิจัย โดยการ สัมภาษณ์ สังเกต การมี ส่วนร่วม และใช้ แบบสอบถาม

การคิดเชิง ออกแบบ UX/UI

UI: User
Interface นำ
ปัญหาที่ได้จาก
UX มา
ออกแบบ
แก้ปัญหาให้
ลูกค้าพึงพอใจ

เพื่อใช้งานง่าย สะดวกสบาย ประหยัดและ คุ้มค่า

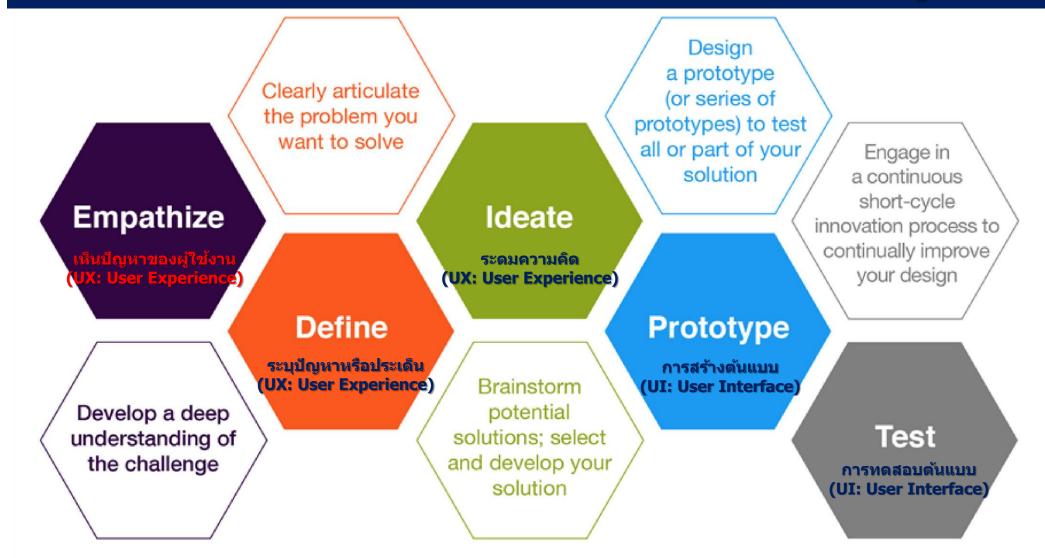
ข้อควรรู้

สมดูลในการออกแบบ



ให้ดีไม่ควรให้ข้อใดข้อหนึ่งกลบข้อดีของอีกข้อหนึ่งจนทำให้เสีย

### กระบวนการคิดเชิงออกแบบ UX/UI



### 1. Empathize คือการเข้าใจกลุ่มเป้าหมายหรือ ผู้ใช้งานจริง

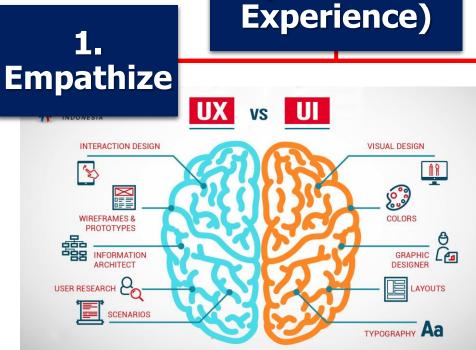
การเข้าใจ กลุ่มเป้าหมาย หรือผู้ใช้งานจริง (UX: User Experience) ทุกข์สัจ: คือเห็นปัญหา เข้าใจในปัญหา

ความต้องการ

ความจำเป็น

อารมณ์ ความรู้สึก และการกระทำที่แสดง ออกมา

UX ได้จากการสังเกตพฤติกรรม การ สัมภาษณ์ การฟังอย่างลึกซึ้ง เพื่อให้ เข้าใจเป้าหมายและประเด็นที่ต้องการแก้ไข



## 2. Define คือการระบุปัญหาหรือประเด็น

การระบุปัญหา หรือประเด็น (UX: User Experience) สมุทัย: เห็นสาเหตุของปัญหา

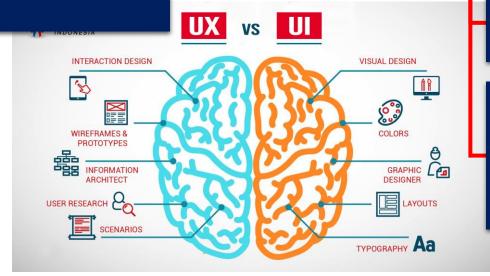
การระบุปัญหาที่ต้องการแก้ไขให้ชัดเจน

เป็นปัญหาที่แท้จริง

เช่น วิทยาเขตไฟดับบ่อย

นิสิตขับขี่มอเตอร์ใม่สวมหมวกกันน็อค ทำ ให้เกิดอุบัติเหตุบ่อย

2. Define



#### 3. Ideate คือการระดมความคิด

การระดม ความคิด (UX: User Experience)

GRAPHIC DESIGNER

LAYOUTS

3. Ideate

B

มรรค: คือหาวิธีการแก้ปัญหา หากลยุทธ์ แก้ปัญหา

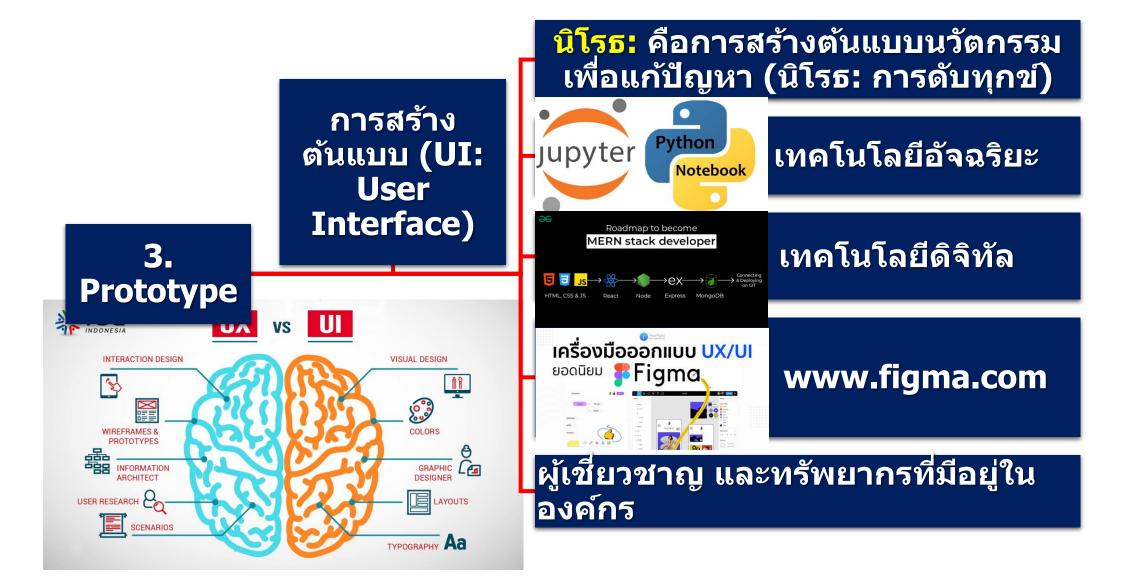
Cause Analysis การวิเคราะห์เชิงสาเหตุ

การวิเคราะห์วงจรคุณภาพ PDCA

การระดมสมอง (Brain Storming)

Creative Thinking, การคิดนอกรอบ, Analysis Thinking

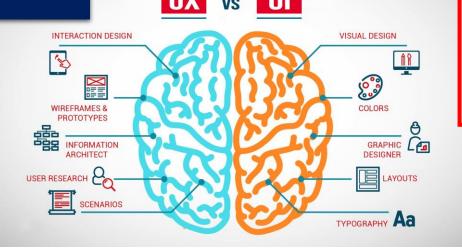
#### 4. Prototype คือการสร้างต้นแบบ



# 5. Test คือการทดสอบตันแบบเพื่อใช้ในการ แก้ปัญหาของกลุ่มเป้าหมาย

การทดสอบตันแบบ เพื่อใช้ในการแก้ปัญหา ของกลุ่มเป้าหมาย (UI: User Interface)

2. Test



<mark>นิโรธ:</mark> การทดสอบต้นแบบ เพื่อแก้ปัญหา

เก็บข้อมูลที่ได้มา เรียนรู้ แล้ววนไปที่ขั้นตอนแรก

จนกว่าจะได้นวัตกรรมที่ นำไปสู่เชิงพาณิชย์ หรือ แก้ปัญหาได้จริง