

Our Community

สามารถเข้าคอมมูนิตี้ MIGHTY NETWORK
แลกเปลี่ยนความรู้ พูดคุยกับเพื่อน ๆ และเมนเทอร์

Mighty Network (UX/UI)



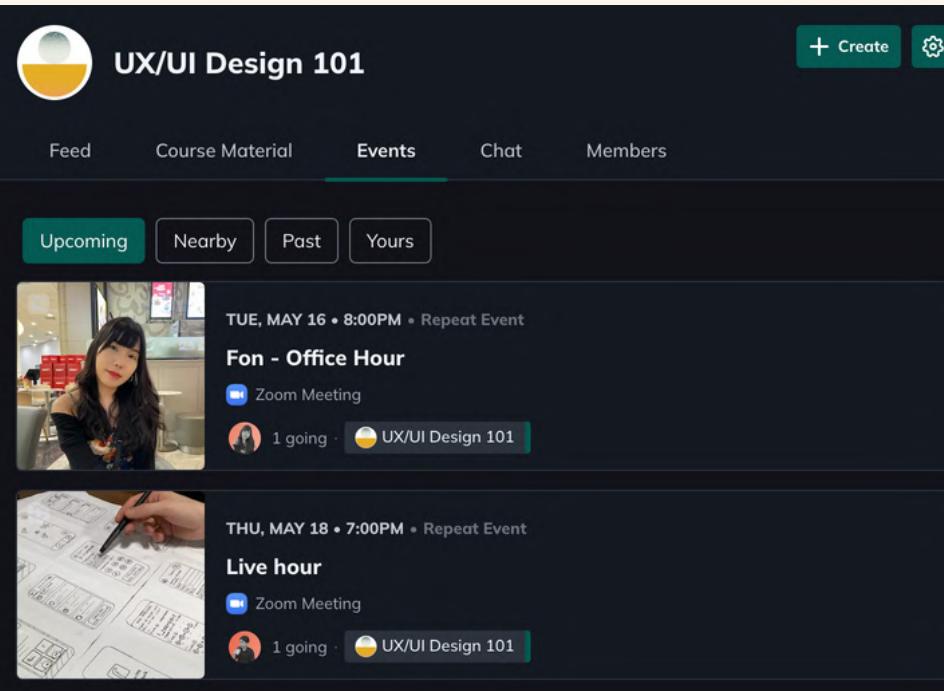
Certification

CERTIFICATION เมื่อเรียนจบแล้วจะได้ใบประกาศนียบัตรจาก WESTRIDE โดยสามารถแจ้งความต้องการผ่าน MIGHTY NETWORK

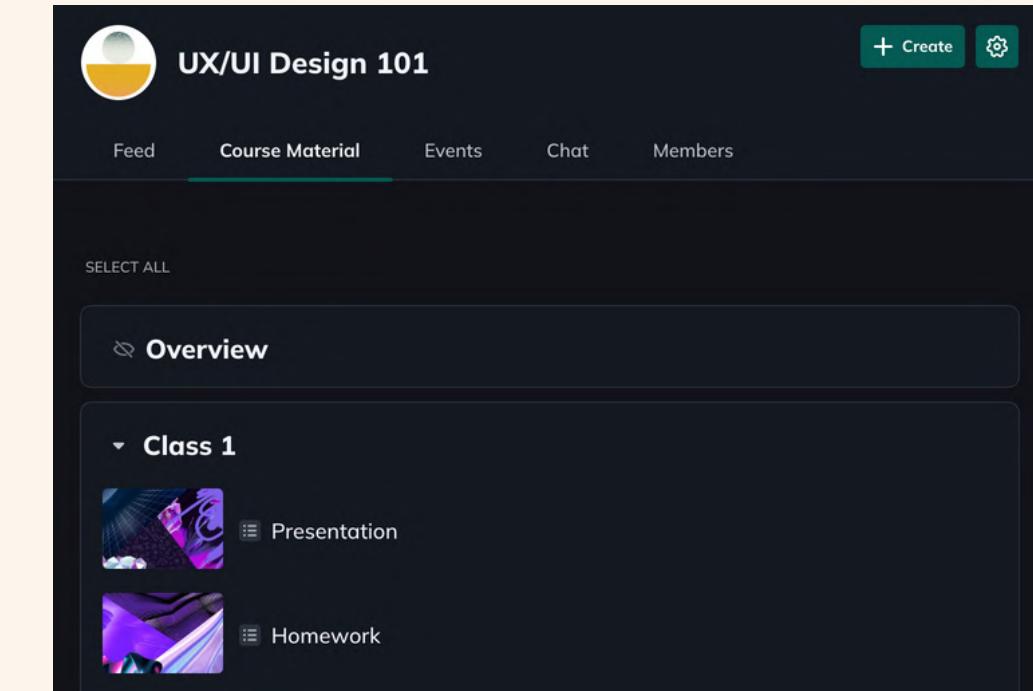


What's in Mighty Network

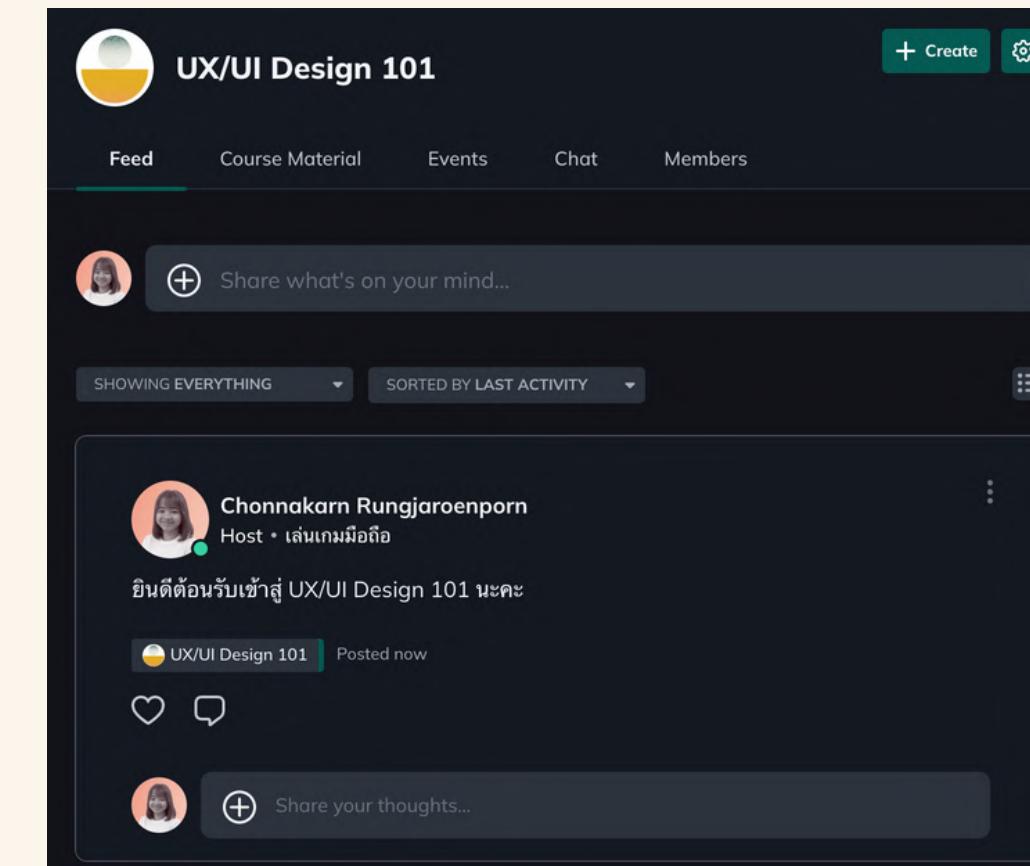
Office Hours



Course Material



Feed



Introducing



WANTZ

Session 1





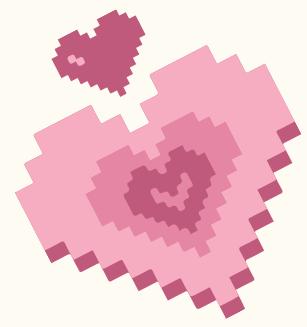
**Tutchapol
Panyim**

UX/UI Designer
Mae Fah Luang University



**Patsachol
Tangsongsuwan**

Product Designer
OOZOU



The Difference Between UX and UI Design

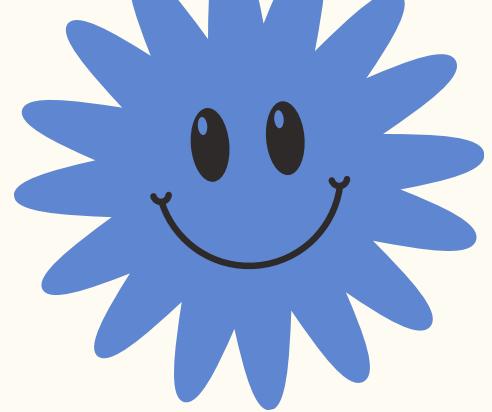
UX/UI careers

User-Centered Design Process

What is design thinking process?

Quiz

Q&A

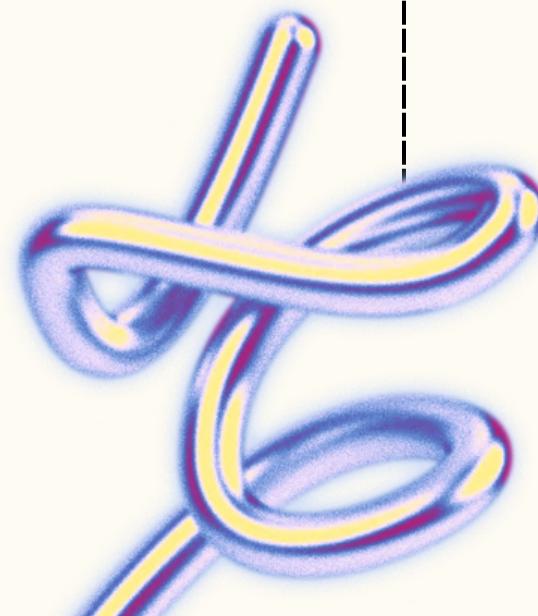


USER EXPERIENCE (UX)

- เน้นให้ความสำคัญกับอารมณ์และความรู้สึกของผู้ใช้
- พยายามเข้าใจพฤติกรรมและความนิยมของคน
- รับรู้ไม่ได้จนกว่าจะได้ลองใช้

USER INTERFACE (UI)

- เน้นให้ความสำคัญกับความสวยงามในส่วนที่ผู้ใช้มองเห็นและกระทำการบางอย่างกับมันได้
- เชื่อมต่อกับผู้ใช้งานโดยตรง
- รับรู้จากการมองดู, รูป, สี, กลิ่น, เสียง



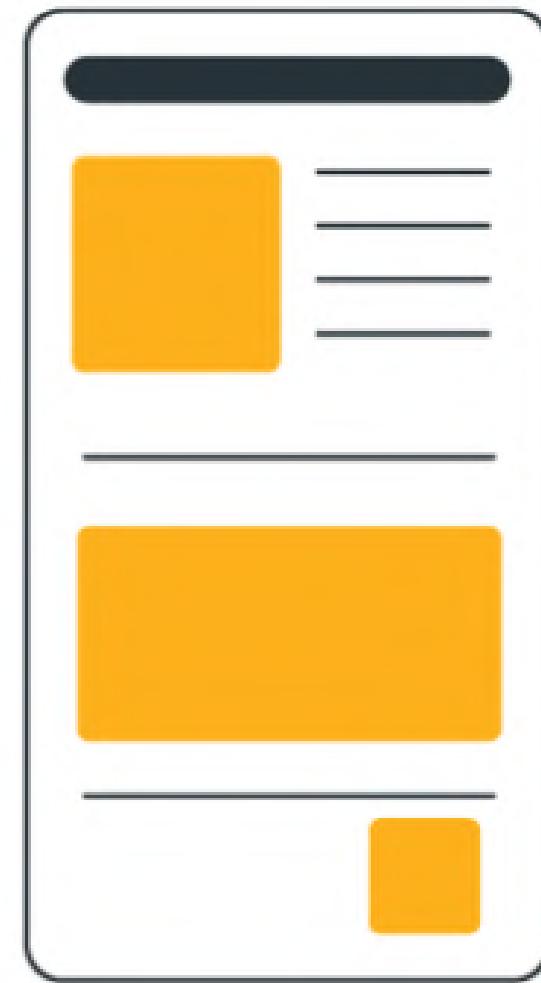
UX

(User Experience)



UI

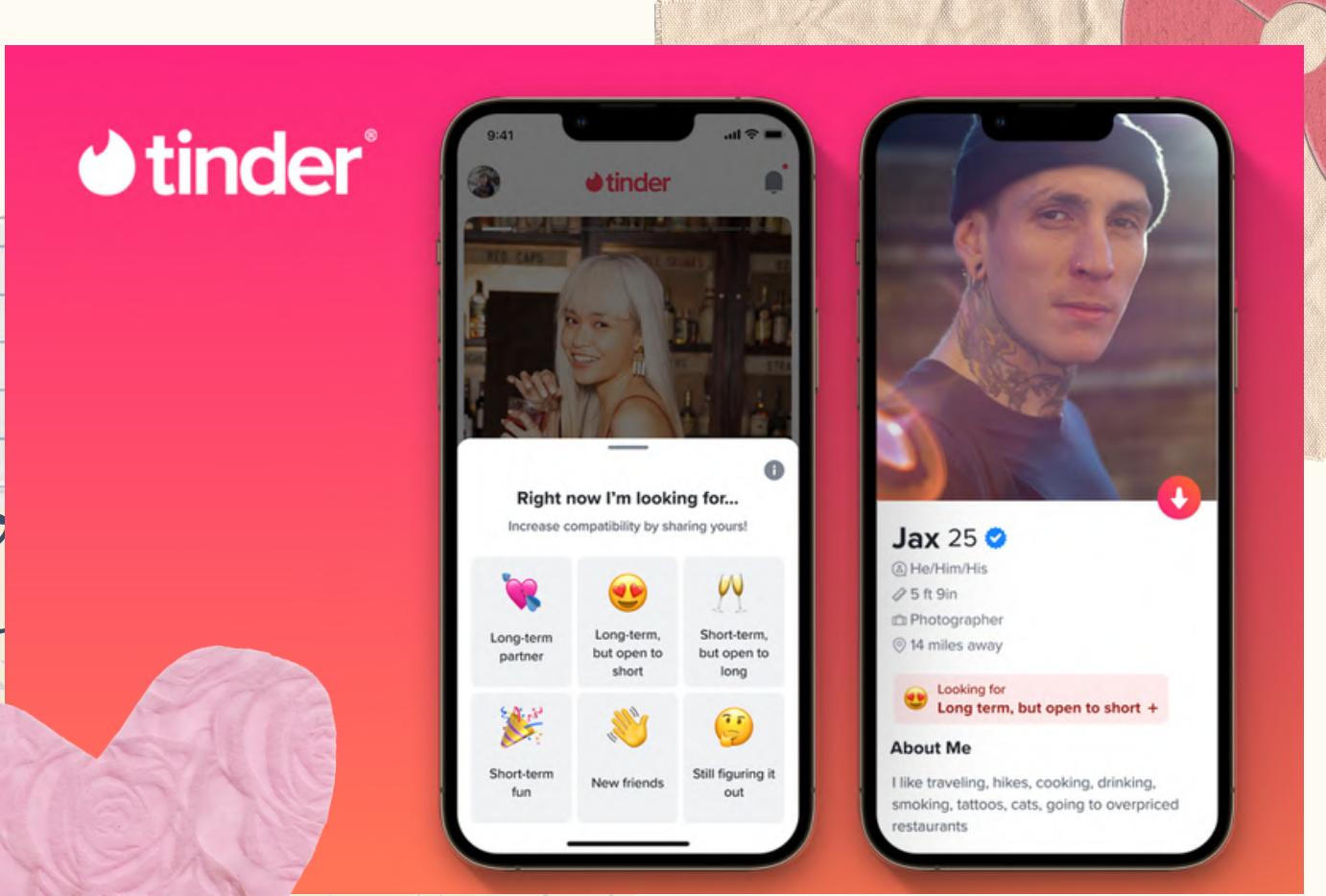
(User Interface)



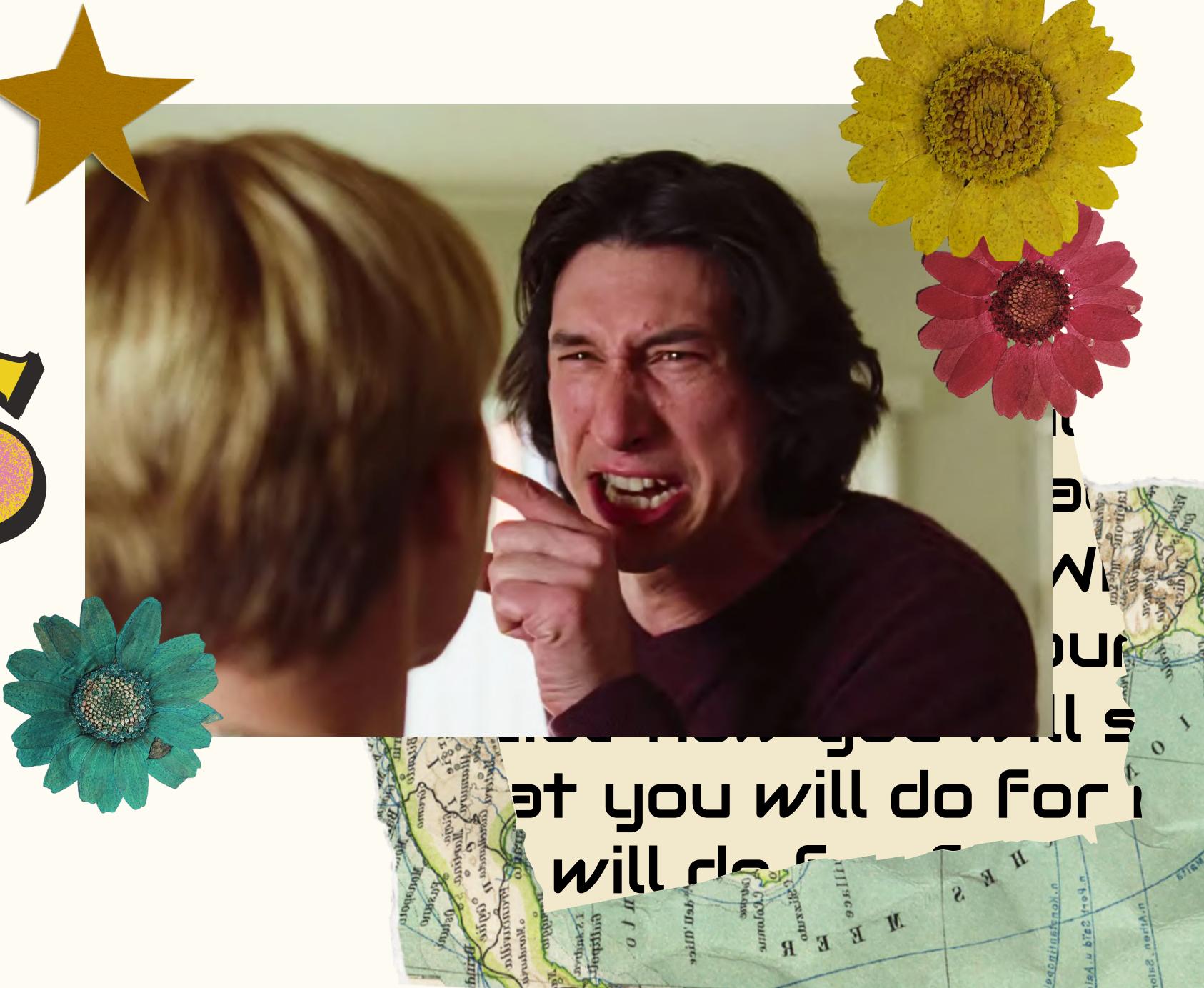
cr. Swiftlet Agile Delivered

ui

UX



VS



UX Researcher

UX writers

UX engineers

Service designer

Product designer

Visual designer

**Interaction
designers**

**Motion
designer**

VR/AR designer

**CAREER
path**

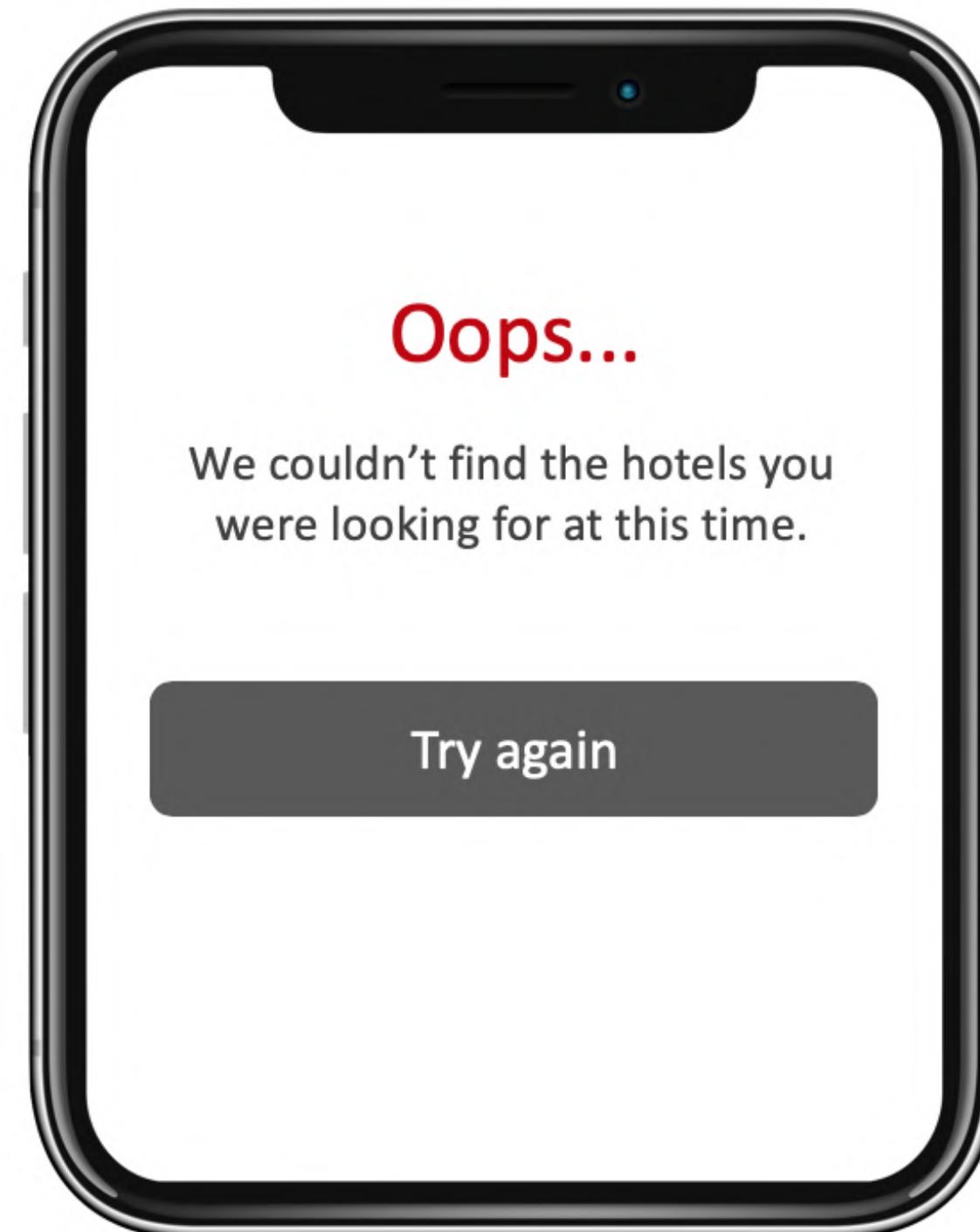
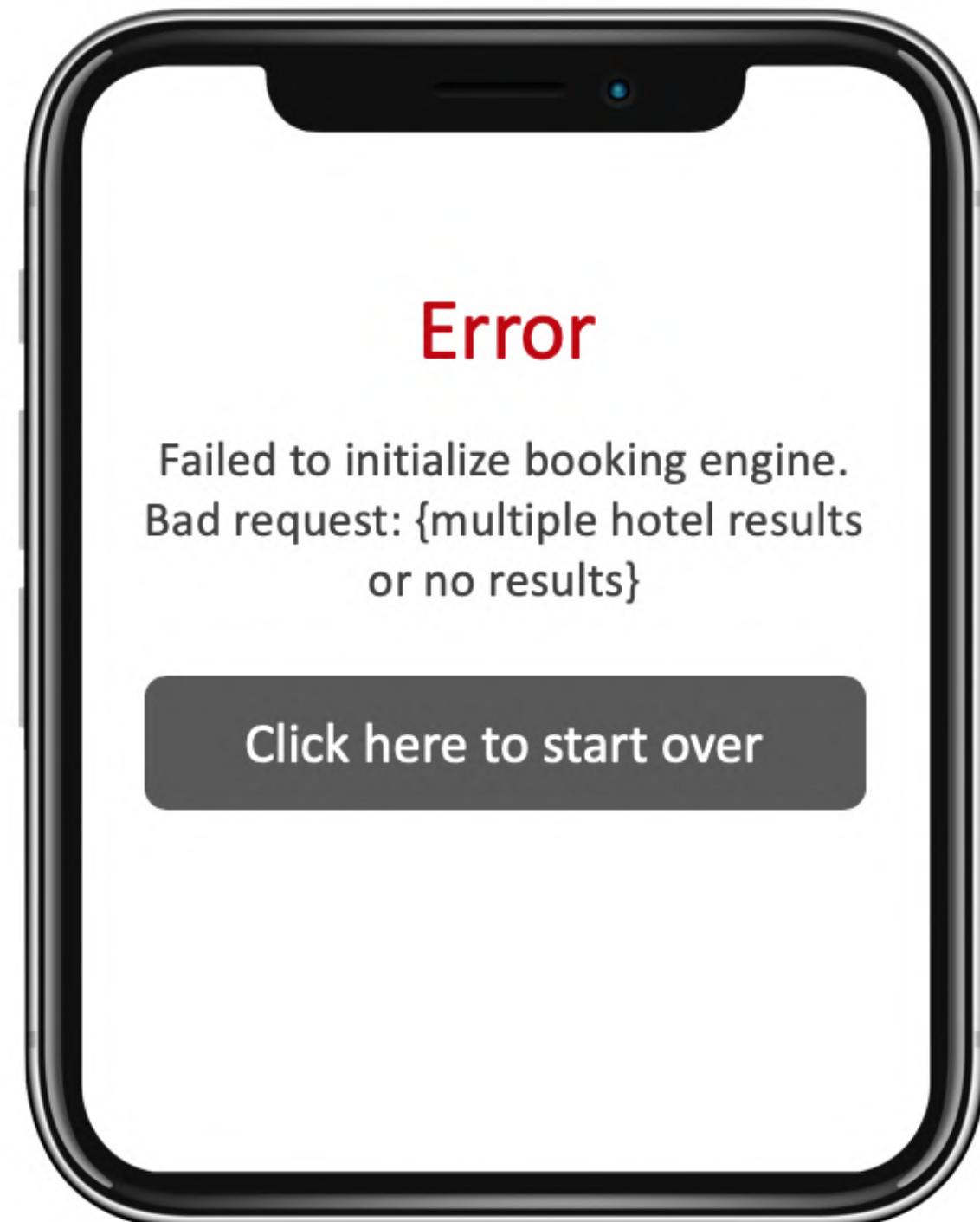
UX researcher



UX writer

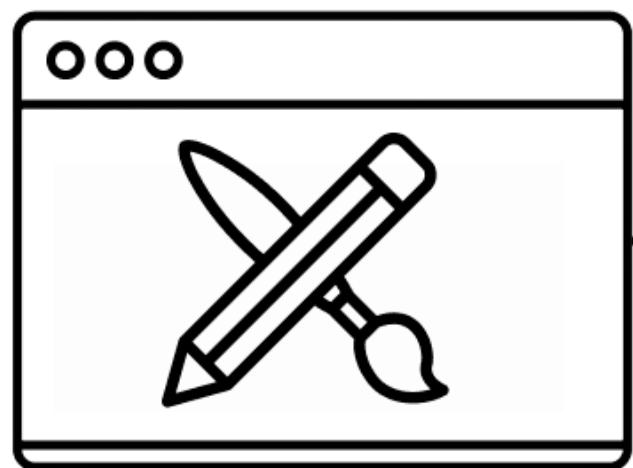


The Mobile Spoon

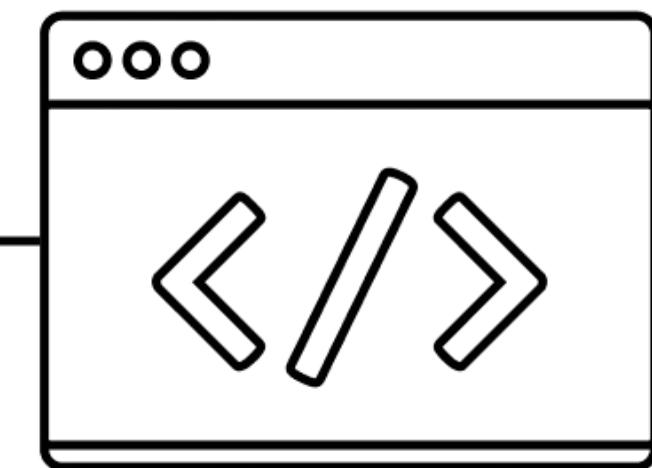


UX engineer

UX Engineer



Design



Front End Development

Product designer



Visual designer

The image displays three mobile application screens from a language learning app, likely Duolingo, demonstrating a visual design process through three stages: initial question, goal selection, and vocabulary practice.

Screenshot 1: Why are you learning a language?

This screen shows a list of reasons for learning a language:

- School
- Job Opportunities
- Family & Friends
- Travel
- Brain Training
- Culture
- Other

Screenshot 2: Pick a goal

This screen displays four goal levels with their corresponding daily time commitment:

Goal Level	Time Commitment
Casual	5 minutes a day
Regular	10 minutes a day
Serious	15 minutes a day
Insane	20 minutes a day

A green bird character with a speech bubble says: "You can always change this goal later". A large green "CONTINUE" button is at the bottom.

Screenshot 3: Which of these is "the boy"?

This screen presents a multiple-choice question with four options:

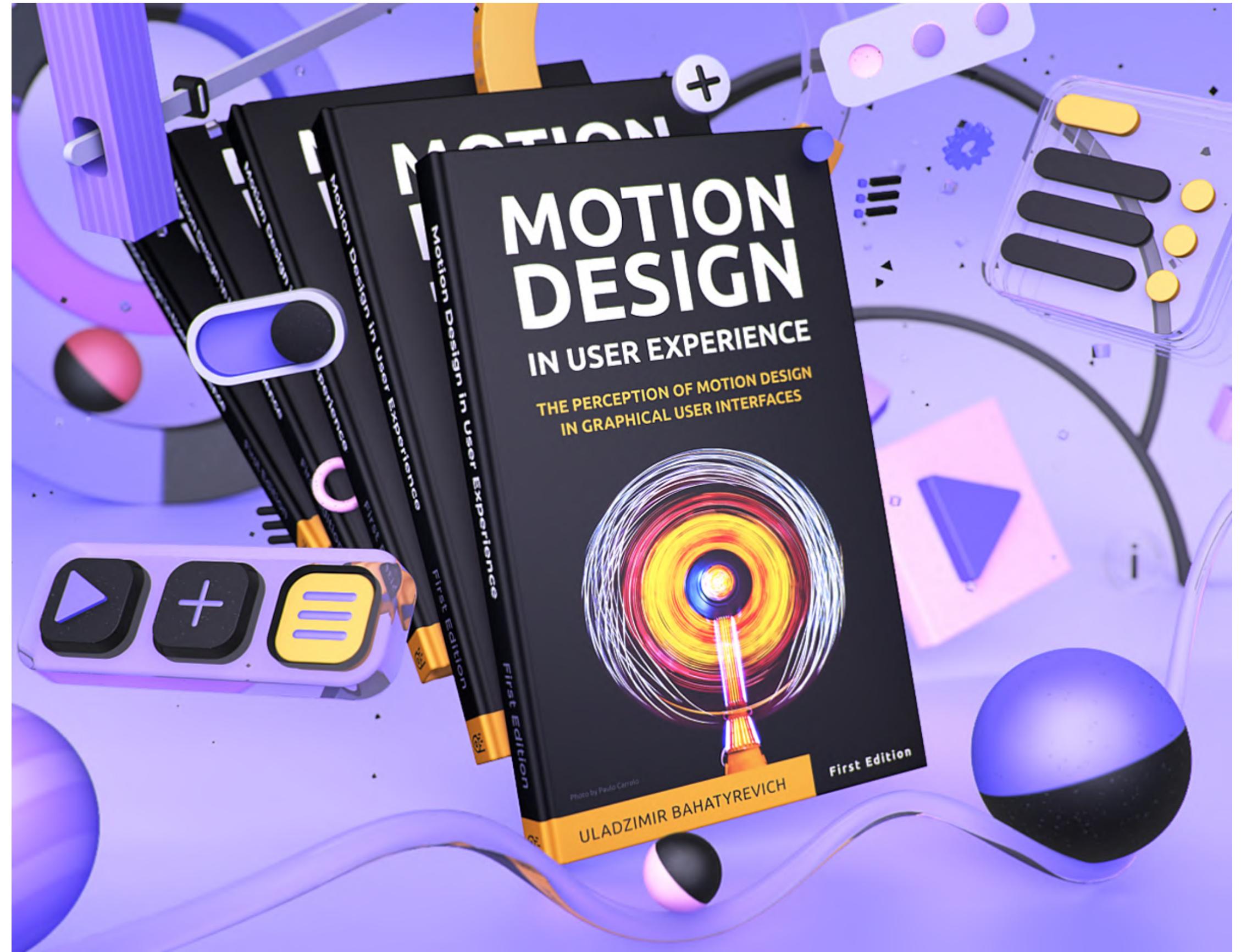
- Option 1: A number "1" (un)
- Option 2: A person wearing a blue turban (l'homme)
- Option 3: A purple cat (le chat)
- Option 4: A boy with blonde hair (le garçon)

A red heart icon with the number "5" is in the top right corner. A green "CHECK" button is at the bottom.

Interaction designer



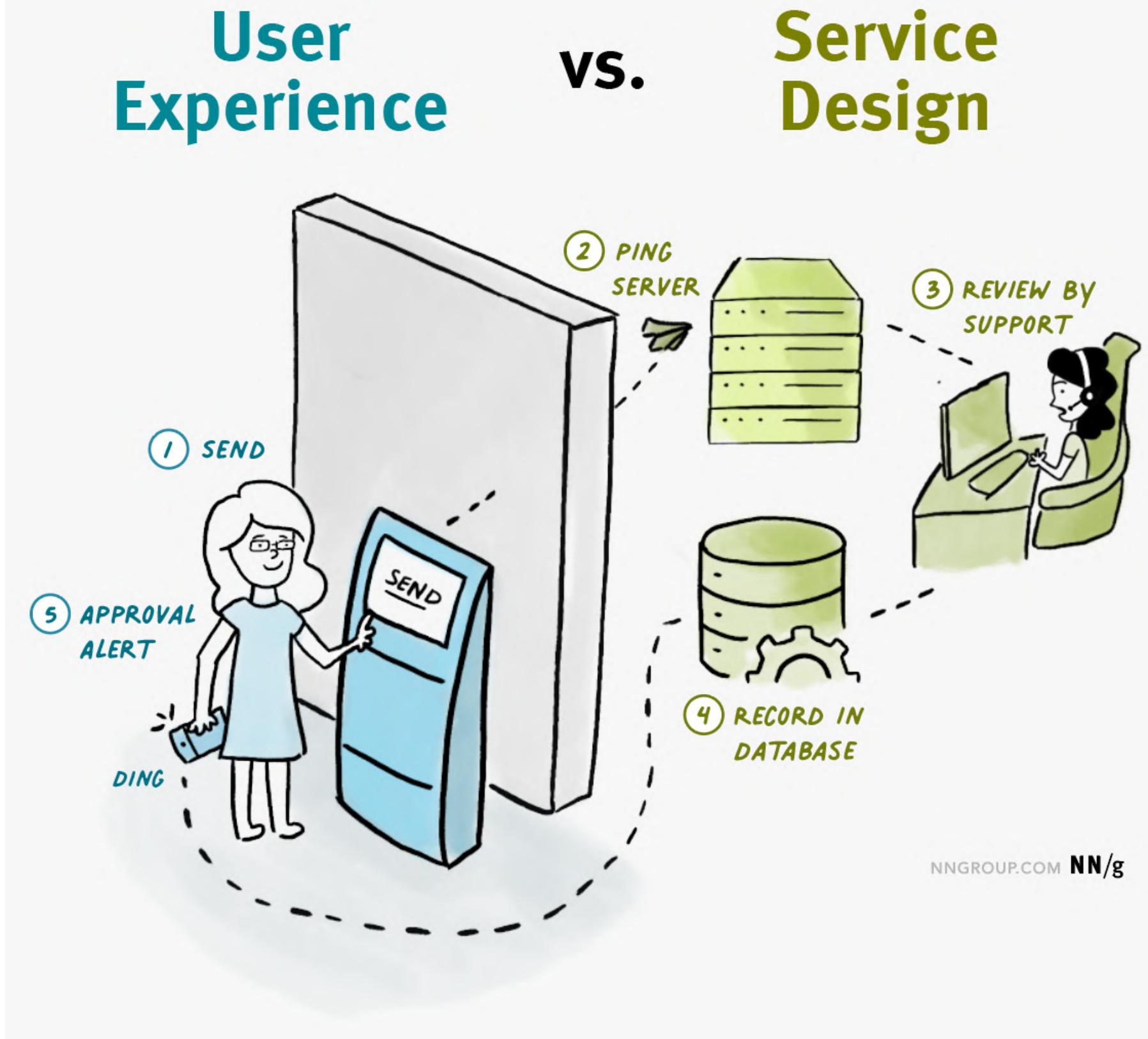
Motion designer



VR/AR designer



Service designer





User-Centered Design Process

กระบวนการออกแบบที่ให้ความสำคัญ
กับ user เป็นหลัก โดย user จะเข้า
มามีส่วนร่วมในการประเมินผลการ
ออกแบบร่วมกับ



What is design thinking process?

กระบวนการคิดเชิงออกแบบ เพื่อแก้ปัญหาหรือพัฒนาสิ่งใหม่ๆ โดยเราเลือกใช้วิธีที่ดีที่สุดและเหมาะสมที่สุด โดยยึด **User-Centered** เป็นหลัก



empathize

- ขั้นตอนแรกของ Design thinking ก็คือการทำความเข้าใจ user
- คือการที่ หยับปัญหา, ความสนใจ หรือพฤติกรรมของ user (ผู้ใช้งาน) มาเป็นจุดโฟกัสในการทำความเข้าใจ **ขั้นตอนนี้จะเป็นเหมือนการสังเกตและการถามผู้ใช้งาน**
 - สิ่งที่ user คิด
 - สิ่งที่ user พูด
 - สิ่งที่ user รู้สึก
 - สิ่งที่ user ลงมือกระทำ

define

- หลังจากที่ลงลึกไปพูดคุย และใช้หลักการ empathy กับ user ไปแล้ว การ **define** ก็คือการสรุปข้อมูลนั้นเอง เราทำข้อมูลที่รวมมา แจกแจงหัวข้อของปัญหาของ user
- โดยงานที่ UX ที่ต้องการทำก็คือ **เมื่อเรารู้ถึงปัญหาแล้ว เราควรจะหาทาง 'แก้ไขปัญหา'** โดยที่การ define เราก็จะวิเคราะห์จาก pain point และทำ **persona, user journey** หรือบางครั้งอาจจะมีวิธีอื่น ๆ ประกอบเพิ่มเติม



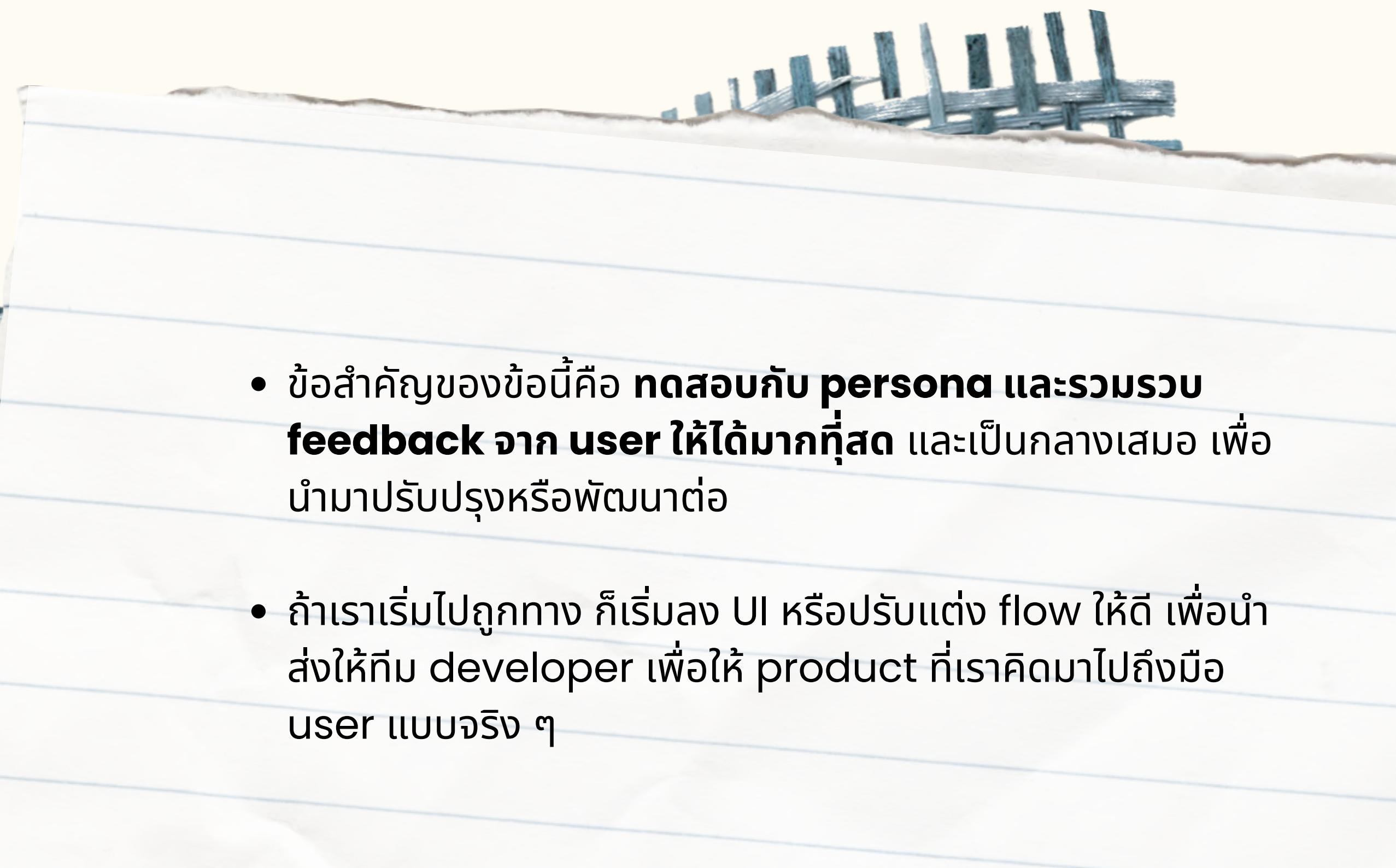
ideate

- ขั้นตอนนี้คือ **การทำ 'brainstorm (การระดมสมอง)'** โดยถ้าก็มีไอเดีย อะไรก็เขียนลง post-it กันเลย
- การระดมไอเดียแบบสร้างสรรค์ จะนั่งจะไม่มีผิด ไม่มีถูก อยากรู้ทุกคนเปิดใจ กับการทำ รับฟังไอเดียทุกคน
- หลังจากนั้นเป็นขั้นตอน **'grouping จัดกลุ่มไอเดีย'** และร่วมกับ Howard วิธีไหน น่าจะตอบโจทย์กับ pain points มากที่สุด

design

- ขั้นตอนนี้ก็คือ การลองดีไซน์ product โดยนำไอเดียที่ได้ **Top 3** จากการ โหวตจากขั้นตอน **ideate** มาลองออกแบบจริงดู
- โดย prototype ที่ทำ อาจจะเป็นเหมือนร่าง wireframe ขาว-ดำ เพื่อให้กีบ และ user โฟกัสการจัดวางและ flow การใช้งานแบบไว ๆ ก่อนได้ ซึ่งจะเน้นทำเร็ว แก้ไข ไปเทสกับ user ได้เรื่อย ๆ ถ้าเป็นการออกแบบ product ชิ้นใหม่

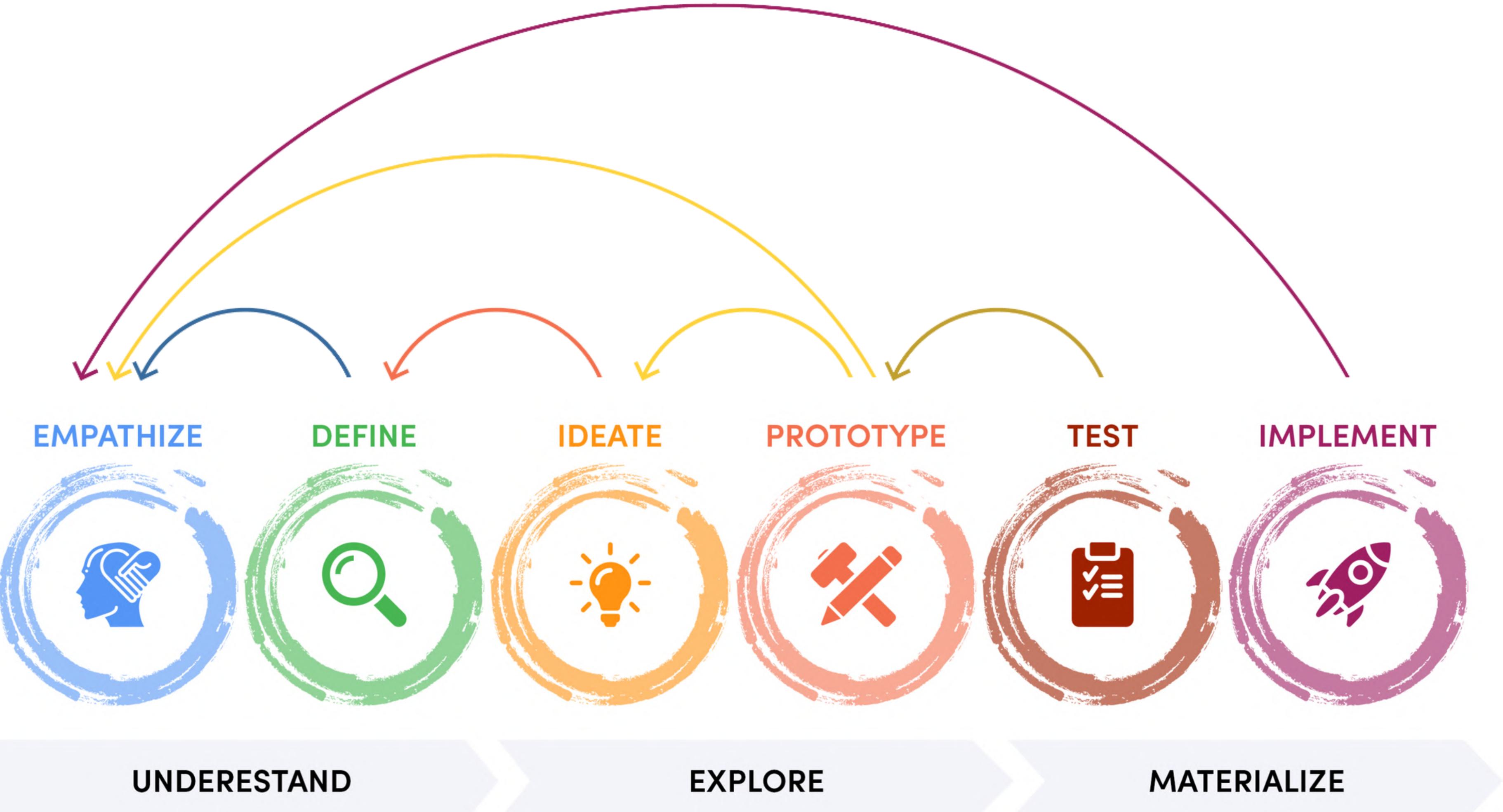


- 
- ข้อสำคัญของข้อนี้คือ **ทดสอบกับ persona และรวมรวม feedback จาก user ให้ได้มากที่สุด** และเป็นกลางเสมอ เพื่อ นำมาปรับปรุงหรือพัฒนาต่อ
 - ถ้าเราเริ่มไปถูกทาง ก็เริ่มลง UI หรือปรับแต่ง flow ให้ดี เพื่อนำ ส่งให้กับ developer เพื่อให้ product ที่เราคิดมาไปถึงมือ user แบบจริง ๆ



imple
*men*t 

- 
- มาดูสิ่งที่เราสร้างและคิดขึ้นมาทั้งหมด ว่าเกิดผลยังไง
 - เช็คว่า Solutions ของเรามาตรฐานได้จริงไหม
 - ปลายทางที่ผู้ใช้สัมผัส product ของเราแล้วเป็นอย่างไร?



quiz



el



Mentimeter



voting code : 8322 3082



**next
week**



គិត Website ឬទេរ Application
ក្នុងមិនអាចការបាន
គ្មាន 1 ពេលវេលា

g&s'A