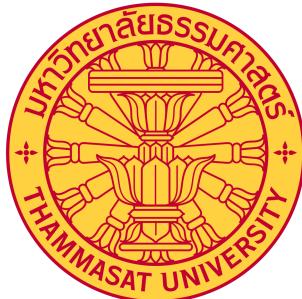


รายงาน Smart Farm



Final Project Report

จัดทำโดย

นางสาว ศุภิชญาณก์ แซ่คิว 6309681135

นาย ณัฐพล นิมหนอง 6309681838

นาย ปราณต์สกุล เสี้้งรอด 6309682174

นาย ภูริวัฒน์ พัฒนาศกินธิกุล 6309682208

นาย ธีรภัทร เสมอรูป 6309682216

นาย อัครวิทย์ พิเชษฐ์วันิชย์โชค 6309681887

สถาน

อาจารย์มนวรรัตน์ ผ่องไพบูลย์ และ อาจารย์ ลัมพารณ พันธุจิตร์

รายงานฉบับนี้เป็นส่วนหนึ่งของวิชา

การปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์

ภาคเรียนที่ 1 ปีการศึกษา 2565

มหาวิทยาลัยธรรมศาสตร์

คำนำ

รายงานเล่มนี้จัดทำขึ้นเพื่อเป็นส่วนหนึ่งของวิชา การปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์ (คพ.384) เพื่อให้ได้ศึกษาความรู้ในเรื่องปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์ โดยศึกษาจากแหล่งข้อมูลต่างๆ สามารถนำมาประยุกต์ใช้ในการทำงานในภาคสนาม โดยที่จะทำให้เกิดความสำคัญและประโยชน์ของการปฏิสัมพันธ์ระหว่างมนุษย์และคอมพิวเตอร์ รายงานนี้ได้ศึกษาอย่างเข้าใจเพื่อเป็นประโยชน์กับการเรียนผู้จัดทำหวังว่า รายงานเล่มนี้จะเป็นประโยชน์กับผู้อ่าน หรือนักเรียน นักศึกษา ที่กำลังหาข้อมูลเรื่องนี้อยู่ หากมีข้อแนะนำหรือข้อผิดพลาดประการใด ผู้จัดทำขออนุโมต์ไว้และขออภัยมา ณ ที่นี่

คณะผู้จัดทำ

ที่มาและความสำคัญ

จากที่ไปศึกษาฟาร์มไก่ได้เห็นถึงการใช้อุปกรณ์ที่ช่วยลดการทำงานของผู้ดูแลไก่ ทำให้เราสามารถนำความรู้นี้ไปปรับปรุงและออกแบบมาเพื่อรับฟาร์มระดับเล็กถึงระดับกลาง ให้มีแอพพลิเคชันที่สามารถช่วยให้การดูแลฟาร์มไก่เป็นเรื่องง่ายและสะดวกสบายมากยิ่งขึ้น

Persona

ไก่เนื้อ จ่าอ็อด



ข้อมูลฟาร์ม

จ่าอ็อดฟาร์ม เป็นฟาร์มขนาดกลาง

ที่ตั้ง: 43 หมู่ 7 ต.บางพลีใหญ่ อ.บางพลี สมุทรปราการ (ประเทศไทย)

ปัจจุบัน จ่าอ็อดฟาร์มฟาร์ม มีไก่ทั้งหมดประมาณ 100,000 ตัว มีทั้งหมด 5 โกรงเรือน มีโรงเรือนมีขนาดความกว้าง 14 ม. ยาว 80 ม.

ข้อมูลเจ้าของ

ชื่อ : จ่าสิบเอกชวัชชัย ช่อนกลิน

วันเกิด 6 พฤษภาคม 2497

อายุ : 68 ปี

สถานะ : สมรสແດ້ວ

การศึกษา : ปริญญาตรี มหาวิทยาลัยรามคำแหง

ลักษณะนิสัยที่ควรจะเป็น : มีความเป็นผู้นำสูง, มีความดูแลเอาใจใส่ในทุกรายละเอียด, คาดมีวิสัยทัศน์,

คิดในแง่งบวกเสมอ, มีความตั้งใจในการทำป้าหมายให้ประสบความสำเร็จ

รายได้ : 1,000,000/ปี

คติประจำใจ : หมายรุกจะเดินยังต้องคิด หมายชีวิตจะเดินโดยไม่คิด ได้อ่าย่างไร

กลยุทธ์ที่สำคัญของบริษัท : การจัดการเรื่องน้ำ จาร์ออดใช้ระบบประปาหมู่บ้านของกรมชลประทาน และมีบ่อ
บาดาลของตัวเอง เพื่อลดภาระการใช้น้ำประปาของหมู่บ้าน โดยน้ำที่ให้กันนี้อยู่ในบ่อ กินน้ำได้ประสานงานให้กับ
ปศุสัตว์ได้นำน้ำไปตรวจสอบทุกปี ส่วนการใช้ยาและวัสดุในไก่ก็อยู่ในการดูแลของสัตวแพทย์ซึ่งจะมีตาราง
การให้ยาและวัสดุเสมอ ทำให้มั่นใจได้ว่าไม่มีสารพิษตกค้างในเนื้อไก่ ปลอดภัยต่อผู้บริโภค

ป้าหมายที่วางไว้ในอนาคต : “คิดจะขยายการเลี้ยงในอนาคตให้มีมากขึ้น”

Frustrations : ต้องการที่จะใช้แรงงานคนให้น้อยลงเนื่องจากมีเรื่องของโรคระบาด ต้องการที่จะลดค่าใช้จ่าย
และอย่างได้รับความสะดวกสบายไม่ต้องเดินไปดูที่โรงเรือน

Bio: ก่อนหน้านี้จาร์ออด อดีตข้าราชการที่เกี่ยวนาฏราชกุมารเพื่อประกอบอาชีพด้านปศุสัตว์ โดยการเลี้ยงไก่เนื้อ
ด้วยเลี้ยงเห็นว่าอาชีพนี้เป็นอาชีพที่สามารถเลี้ยงตนเองและครอบครัวได้อย่างยั่งยืน
กิจกรรมเวลาว่าง: อ่านหนังสือ ดูโทรทัศน์ ดูมวย

ภาพรวมของระบบ

เป็นแอพพลิเคชันที่ใช้ในการตรวจสอบระบบเซ็นเซอร์และควบคุมระบบ农业生产เพื่ออำนวยความสะดวก
สะดวกให้กับฟาร์ม ไก่ในการดูแลโรงเรือนเลี้ยงไก่ให้จ่ายขึ้น โดยแอพพลิเคชัน Smart Farm จะส่งแจ้งเตือนเมื่อมี
เซ็นเซอร์ขัดข้องและแสดงโรงเรือนที่มีเซ็นเซอร์ขัดข้องไว้ในโรงเรือนแรกที่แสดงหน้าโรงเรือนทั้งหมด
สามารถตรวจสอบอุณหภูมิและความชื้นได้ สามารถเปิด-ปิดพัดลมระบบ农业生产แต่ละโรงเรือนได้ สามารถ
ตั้งค่าอุณหภูมิและความชื้นที่จะให้พัดลมเปลี่ยนระดับความแรงได้ สามารถตรวจสอบเซ็นเซอร์ว่าแต่ละเซ็น
เซอร์มีการทำงานที่ปกติหรือขัดข้อง และสามารถตรวจสอบได้ว่าเซ็นเซอร์ที่ขัดข้องอยู่ตรงส่วนไหนของ
โรงเรือน

Project scope

Feature

- ตรวจสอบอุณหภูมิ
- ตรวจสอบความชื้น
- ควบคุมระบบระบายอากาศ
 - ตั้งค่าขอบเขตของการเปิด-ปิดระบบระบายอากาศอัตโนมัติ
 - เปิด-ปิดระบบระบายอากาศ
- ตรวจสอบการทำงานของระบบเซ็นเซอร์
- ตรวจสอบโรงเลี้ยงผ่านโทรศัพท์มือถือ
- แจ้งเตือนเมื่อการทำงานของระบบไม่ปกติ
- แจ้งปัญหา
- การเรียงลำดับข้อมูล
- การคัดกรองข้อมูล

Flow analysis

Main goal: ปรับอุณหภูมิของโรงเรือนและทราบสถานะการทำงานของระบบโดยรวม

Main task: ควบคุมระบบระบายอากาศและดูสถานะการทำงานของระบบโดยรวม

Sub-goal: 1. เพื่อควบคุมระบบระบายอากาศ

2. เพื่อตรวจสอบระบบการทำงานโดยรวม

Sub-task: 1.1 ตั้งค่าขอบเขตของการปรับระดับความแรงระบบระบายอากาศอัตโนมัติ

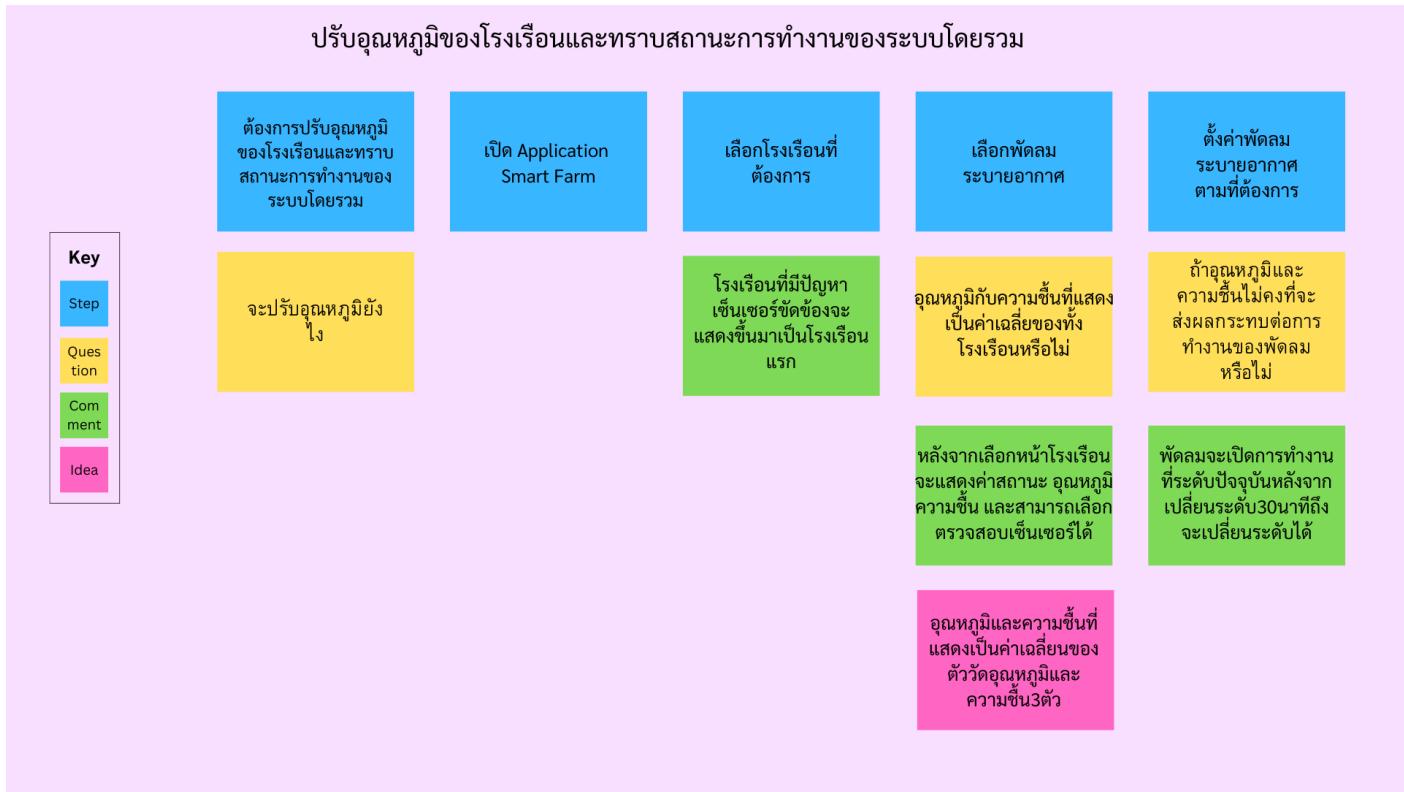
1.2 เปิด-ปิดระบบระบายอากาศผ่านโทรศัพท์มือถือ

Sub-task: 2.1 แสดงค่าอุณหภูมิ

2.2 แสดงค่าความชื้น

2.3 แสดงการทำงานของระบบเซ็นเซอร์

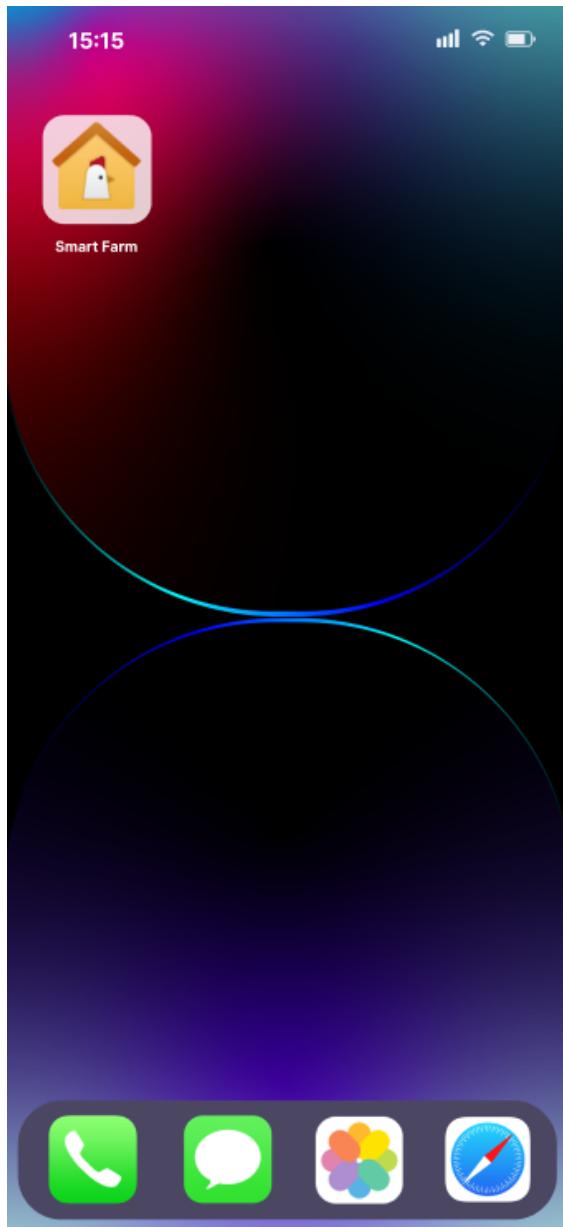
Task model



ถึงกวีดี ไอ Prototype

https://drive.google.com/file/d/1dyF_zi-3RNLrvTMHrNGnQ5e_5Qm4D1xA/view

Prototype



ผู้ใช้เข้าใช้งานแอปผ่านทาง icon Smart Farm

design decision

- ใช้ออกจนเป็นรูปภาคหน้ารัฐเพื่อให้ดูเป็นมิตรกับ user
- ใช้ icon สื่อความหมาย application
- ใช้ชื่อ application ที่สั้นแต่สื่อความหมายของ application ได้



หน้า download เพื่อเข้าสู่ระบบ

design decision

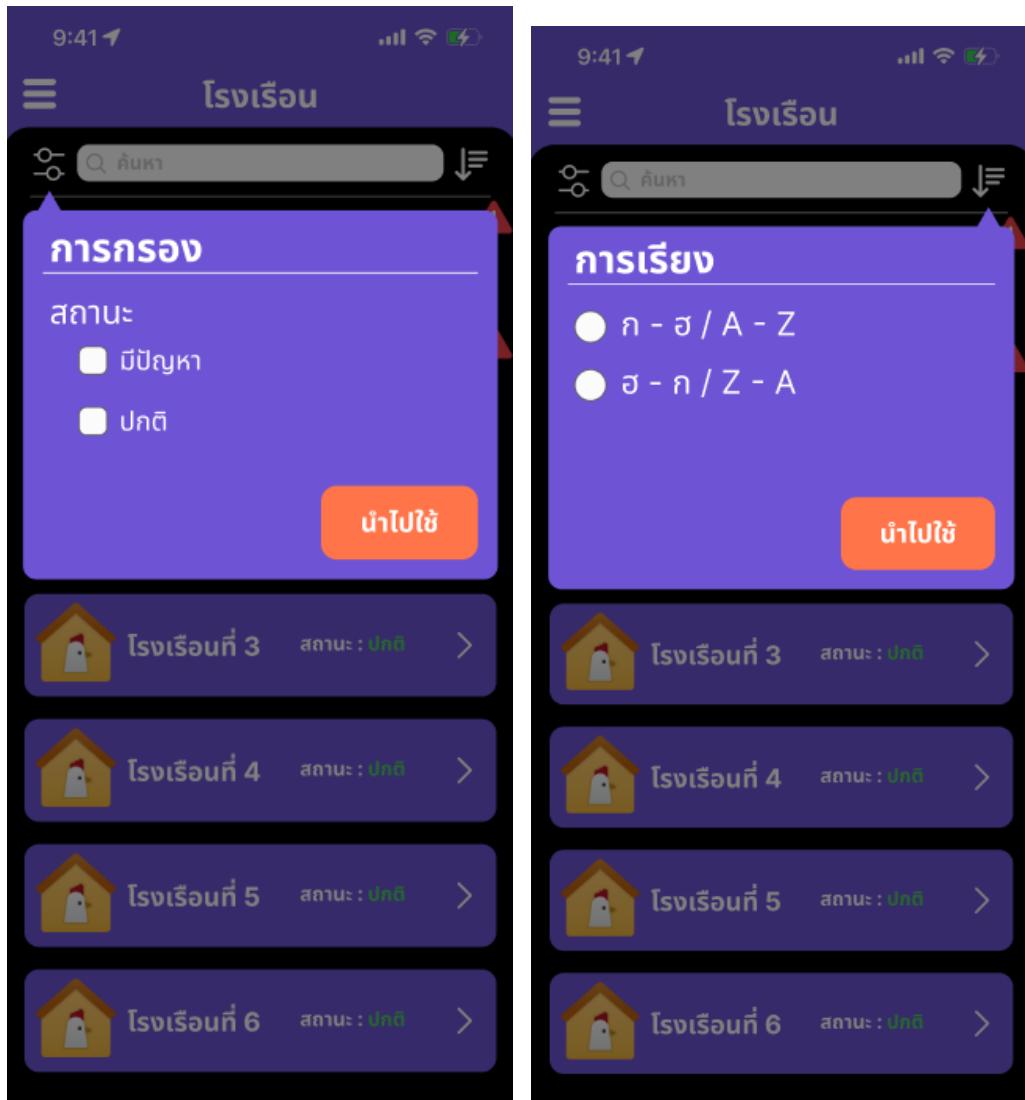
- แสดงให้ user เห็นถึงการรอเพื่อเข้าสู่ระบบ



หน້ານີ້ຈະແສດງຈຳນວນໂຮງເຮືອນທີ່ມີອູ້ ແລະ ສຕານະ ຄ້າໂຮງເຮືອນທີ່ພັບປຸງທາຈະນຳມາໄວ້ຄ້ານບນ
ເລືອກໂຮງເຮືອນທີ່ຕ້ອງການເພື່ອຕ່າງສອບຄ່າເຊີ້ນເຊືອຮ່ວມທີ່ຕິ່ງໄວ້ຫຼືຕິ່ງຄ່າການເປີດພັດລມຮະບາຍອາການ

design decision

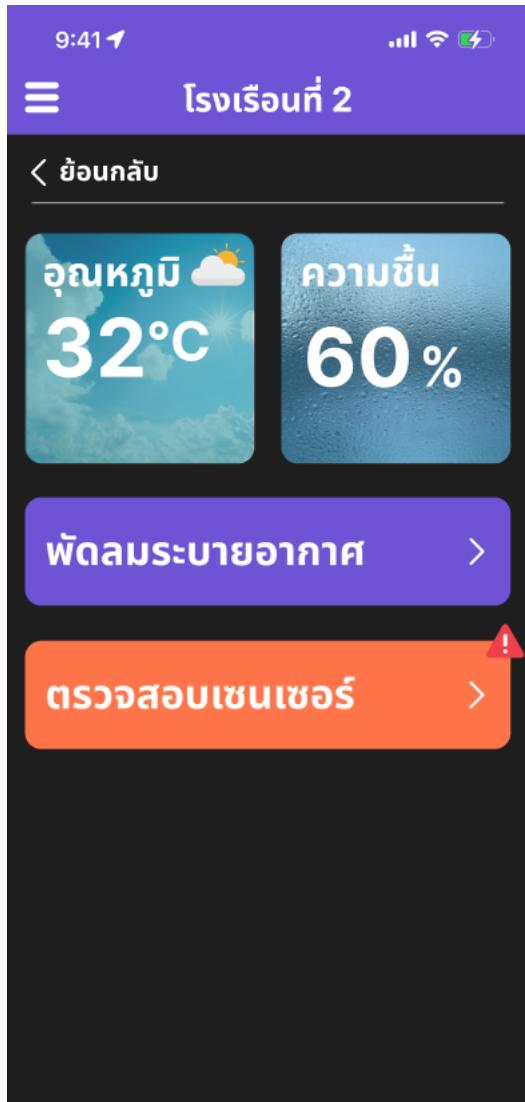
- ໃຊ້ພື້ນໜັງສືເບີນທຳໃຫ້ເລືອກໃຊ້ຟອນຕື່ສີຂາວເພື່ອຈະໄດ້ຕັດກັນແລະເຫັນຂັດຂຶ້ນ
- ໃຊ້ຟອນຫຼືສີແດງສໍາຫັກຂໍ້ອຄວາມທີ່ຕ້ອງການເນັ້ນຂັດມາກຍິ່ງຂຶ້ນ
- ໃຊ້ຟອນສີເບີຍສໍາຫັກແສດງສຕານະປົກຕິຕາມໜັກສາກລ



หน้านี้จะแสดงถึงการกรองเป็นfilterให้แสดงโรงเรือนตามที่เราเลือก

design decision

- ใช้พื้นหลังสีเข้มทำให้เลือกใช้ฟอนต์สีขาวเพื่อจะได้ตัดกันและเห็นชัดขึ้น
- การกรองเริ่มต้นจะให้เริ่มที่โรงที่มีปัญหาอยู่ด้านบนไว้ก่อนจะได้ทราบปัญหา

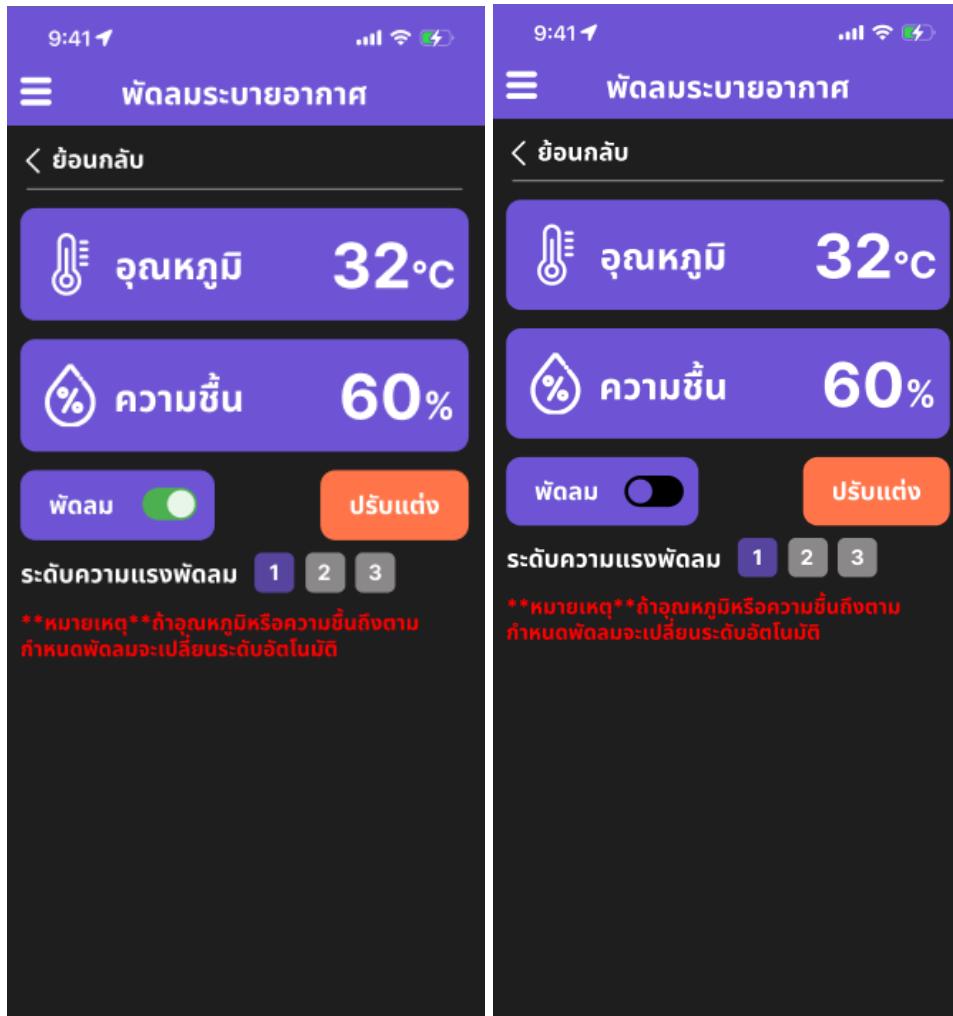


หน้านี้จะแสดงค่าอุณหภูมิ ค่าความชื้น สถานะการทำงานของพัดลมระบบอากาศ และสามารถตั้งค่าการทำงานของพัดลมระบบอากาศได้หลังจากกดที่ช่องพัดลมระบบอากาศ สามารถตั้งค่าการทำงานของพัดลมระบบอากาศได้หลังจากกดที่ช่องพัดลมระบบอากาศ

ตรงช่องตรวจสอบเช่นເຊົ່ວສາມາດกดเข้าไปเพื่อตรวจสอบสถานะการทำงานของเช่นເຊົ່ວที่ติดไว้ได้

design decision

- ใช้รูปพื้นหลังเพื่อให้สื่อถึงสภาพอากาศจริงๆ
- ใช้ icon สีอ่อนในการใช้ข้อความ



หน้านี้จะเป็นการตั้งค่าระดับพัดลม มี 3 ระดับ ถ้าอุณหภูมิหรือความชื้นถึงตามที่เราได้กำหนดไว้ เช่น ระดับที่ 2 กำหนดไว้ที่ 36 องศา พอเซนเซอร์ตรวจจับอุณหภูมิถึง 36 องศา พัดลมจะปรับระดับไปที่ระดับ 2 และมีปุ่มสำหรับเปิดปิดพัดลม

design decision

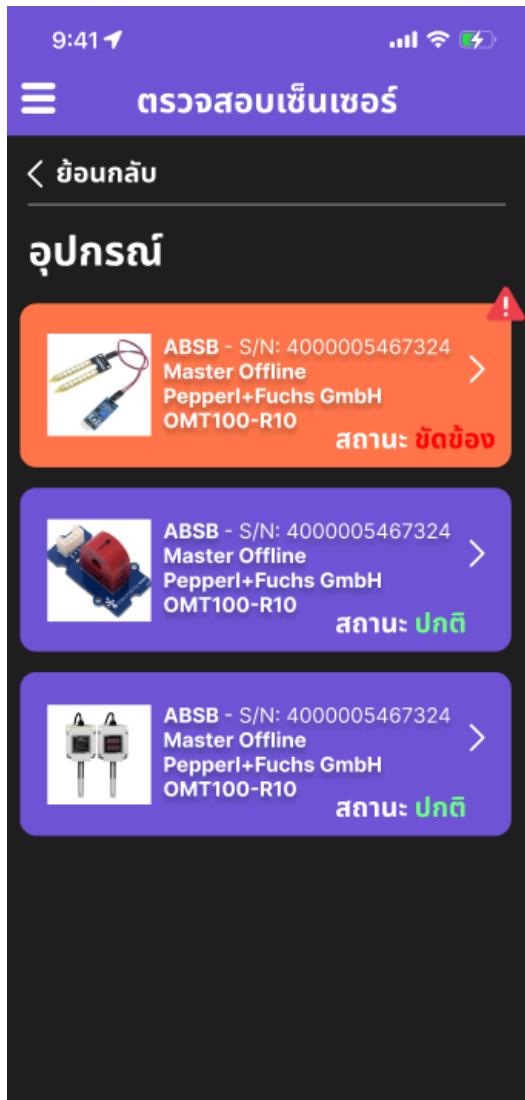
- ใช้สีพื้นหลังเบ้มเข้มเพื่อสื่อถึงว่ากำลังเข้าใช้หน้าจออยู่
- ใช้ icon สื่อความหมายการเปิดปิดพัดลม
- ใช้ฟอนต์สีแดงเพื่อเน้นข้อความที่สำคัญ



หน้านี้จะแสดงการตั้งค่าพัดลมระบบอากาศ เมื่อเปิดพัดลมจะเริ่มที่ความแรงระดับ 1 ดังนั้นเราจึงมีให้ปรับ 2 ระดับ คือ ความแรงระดับ 2 และความแรงระดับ 3 ในแต่ละระดับจะมีการตั้งค่าอุณหภูมิและความชื้น โดยความแรงพัดลมแต่ละระดับจะสามารถปรับอุณหภูมิและความชื้น เมื่ออุณหภูมิหรือความชื้นจาก เซ็นเซอร์ถึงตามที่กำหนดจะปรับความแรงพัดลมเป็นระดับ 2 หรือ 3 ตามที่ตั้งค่า โดยพัดลมจะเปิดการทำงานที่ระดับปัจจุบันหลังจากเปลี่ยนระดับอย่างน้อย30นาทีถึงจะเปลี่ยนระดับลงไประดับต่ำกว่าได้

design decision

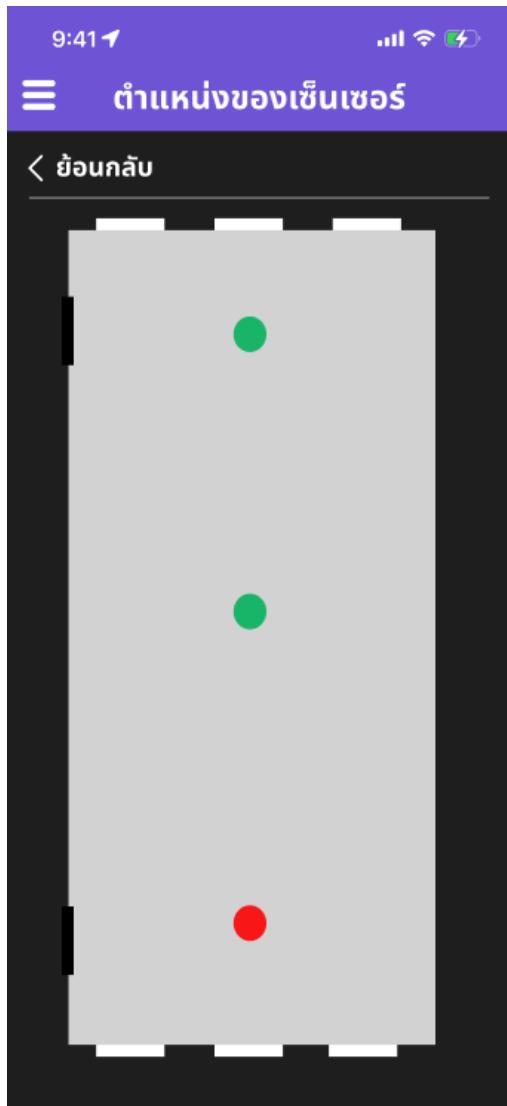
- ใช้การเลื่อนเป็นการตั้งค่าอุณหภูมิเพาะใช้งานง่ายไม่ต้องกดหลายครั้ง
- มีการแยกกรอบอุณหภูมิและความชื้นทำให้แยกออกจากกันการสับสน



หน้านี้จะแสดงอุปกรณ์ทั้งหมดที่เกี่ยวกับ sensor ภายในโรงเรือนนั้นๆ ว่ามีปัญหาอย่างไรรึเปล่า และถ้ามีปัญหา ก็จะมีการแจ้งเตือนไปในโทรศัพท์มือถือ

design decision

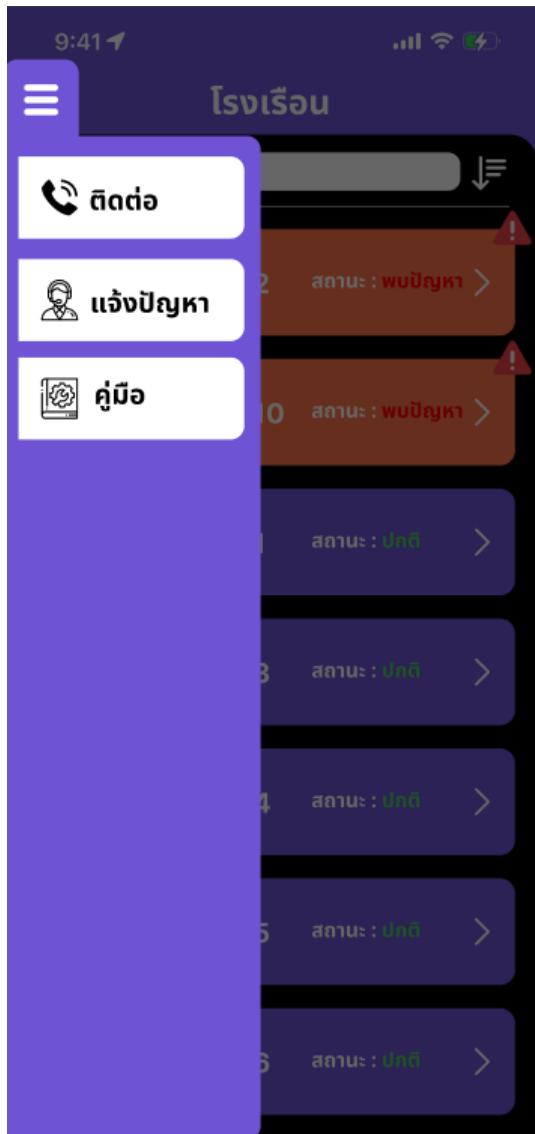
- มีการใช้รูปภาพช่วยให้เข้าใจว่าอุปกรณ์ตัวไหนเป็นตัวไหน
- มีการใช้สีที่สถานะของอุปกรณ์เพื่อความชัดเจน



หน้านี้แสดงถึงตำแหน่งของ sensor ภายในโรงเรือน

design decision

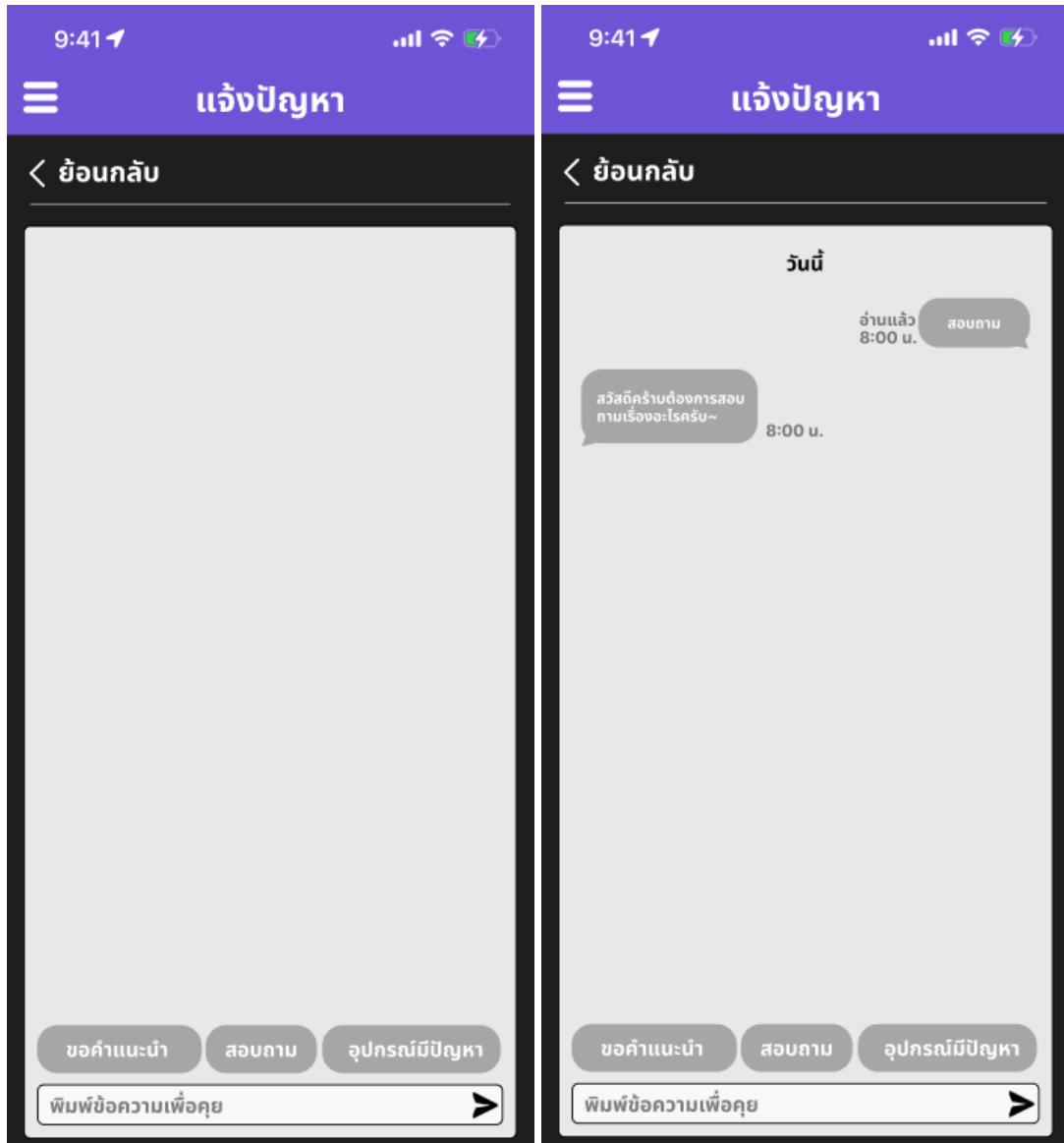
- ใช้พื้นหลังสีเข้มทำให้เลือกใช้ฟอนต์สีขาวเพื่อจะได้ตัดกันและเห็นชัดขึ้น
- เลือกใช้สีเขียวแทนตำแหน่งของเซ็นเซอร์ที่ปกติ
- เลือกใช้สีแดงแทนตำแหน่งของเซ็นเซอร์ที่มีปัญหา เพราะสีแดงเข้าใจง่ายว่าไม่ปกติ



หน้านี้จะแสดงແຄນເມນຸ້ທີ່ສາມາຄຸງການແຈ້ງເຕືອນບໍລິຫາຕ່າງໆແລະມີຄູ່ມືອການໃຊ້ຈານແລະໜ່ອມແໜນເປື້ອງຕົ້ນແຕ່
ຄ້າຮະບນມີບໍລິຫາສາມາຄຸດຕິດຕ່ອສອບຄາມຫຼືອແຈ້ງບໍລິຫາໄດ້

design decision

- เลือกໃຫ້ເປັນເມນຸ້ນາວີເພົ່າສະດວກຕ່ອກາເຖິງມາໃຊ້ຈານແລະສະດວກໄຟ້ຕ້ອງຫາວ່າເມນຸ້ຕ່າງໆອູ່ຕຽງໄຫນ
- เลือກໃຫ້ສີເພື່ອຫັ້ງຂອງເມນຸ້ນາວີເປັນສີຫາວ່າຍໃຫ້ເຫັນໄດ້ໜັດ
- ມີການນຳiconມາຫ່ວຍໃຫ້ຄູ່ງໆຢັ້ງ



หน้านี้จะเป็นหน้าการแจ้งปัญหาเอาไว้ติดต่อหรือแจ้งข้อมูลของปัญหาแก่ Admin

design decision

- เลือกใช้เป็นลักษณะของช่องแชท ตาม-ตอบ เพื่อที่ผู้ใช้จะได้ใช้งานง่ายไม่ต้องไปศึกษาวิธีการแจ้งเรื่อง
- มีการแนะนำคำที่มีการใช้บ่อยให้ผู้ใช้งานสามารถกดได้โดยไม่ต้องพิมพ์เอง



หน้านี้แสดงให้เห็นช่องทางการติดต่อของบริษัท

design decision

- มีการใช้สีฟ้าที่เบอร์ติดต่อเพื่อให้เด่นง่ายต่อการมองเห็น
- มีการใช้iconช่วยให้ไม่เรียบเกินไปเมื่อกดที่ไอคอนจะสามารถโพรไบได้



หน้านี้แสดงหัวข้อสำหรับศึกษาคู่มือในการทำสิ่งนั้น

design decision

- ในส่วนของคู่มือใช้เป็นหัวข้อของเรื่องต่างๆ ทำให้สามารถหาหัวข้อนึงๆ ได้สะดวก
- มีการนำกรอบมาคลุมหัวข้อเพื่อที่จะแยกได้ง่ายสะดวก

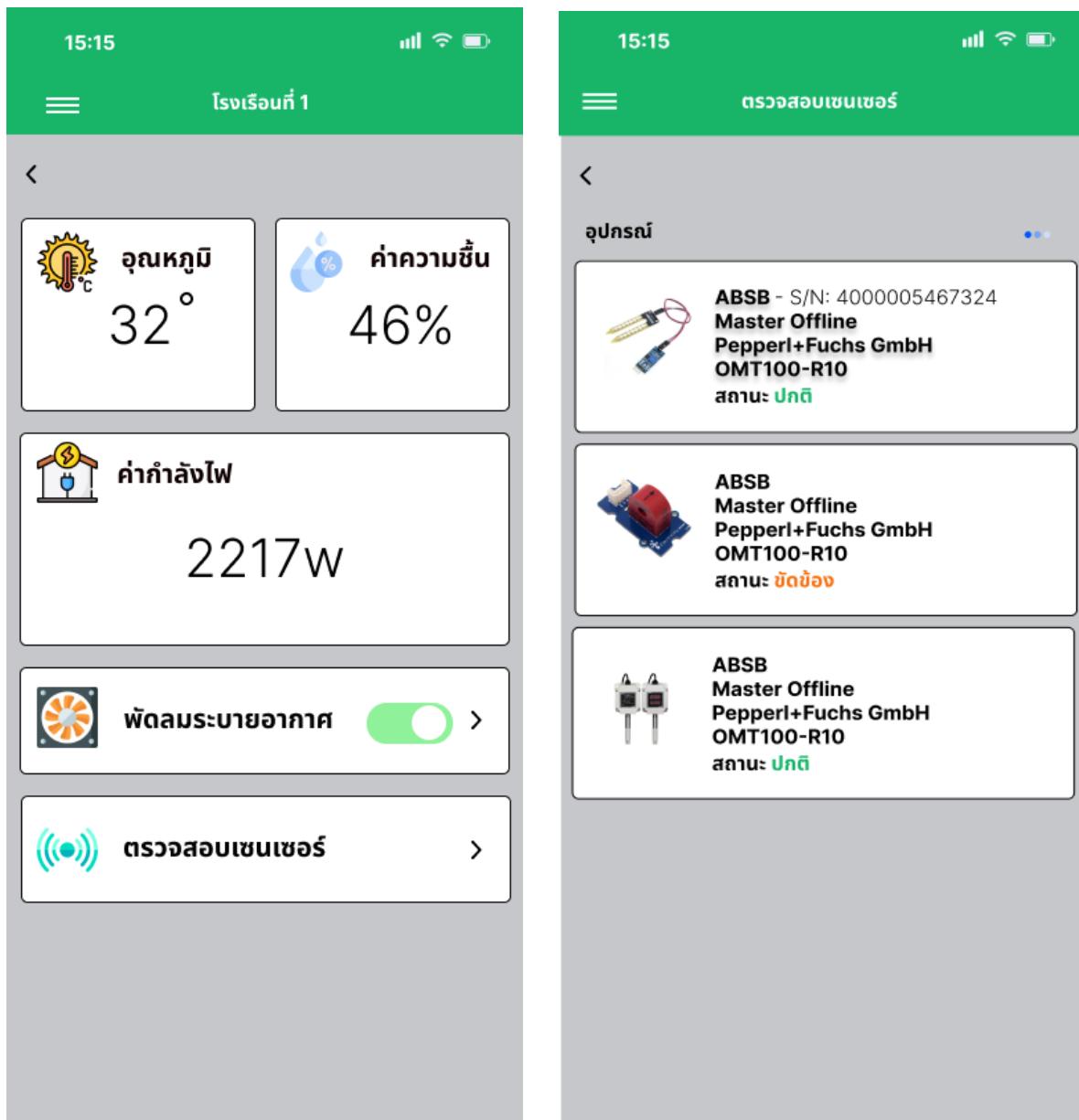
Dialog styles

ใช้แบบ Almost Flat เพื่อเน้น Interaction กับผู้ใช้ตอบสนองกับระบบ และคงเครื่องหมายต่างๆให้เห็นชัดเจนเป็น
จุดสังเกตให้ผู้ใช้สนใจ ใช้สีที่เหมาะสมกับผู้ใช้ ใช้รูปเพื่อช่วยแสดงความหมายและใช้คำอธิบายช่วยให้ผู้ใช้
เข้าใจในส่วนต่างๆของ application มากขึ้น

เครื่องมือที่ใช้ในการพัฒนา

Mid - project review prototype

ใช้เครื่องมือ Figma



15:15

พัสดุมรณะขายอากาศ

<

ตั้งค่าขอบเขตการทำงานพัสดุ

อุณหภูมิ 36

ความชื้น 60

*ความแรงพัสดุมรณะดับ2

ตั้งค่าขอบเขตการทำงานพัสดุ

อุณหภูมิ 37

ความชื้น 70

*ความแรงพัสดุมรณะดับ3

บันทึก

15:15

พัสดุมรณะขายอากาศ

<

ตั้งค่าขอบเขตการทำงานพัสดุ

อุณหภูมิ 36

ความชื้น 37

*ความแรงพัสดุมรณะดับ2

ตั้งค่าขอบเขตการทำงานพัสดุ

อุณหภูมิ 37

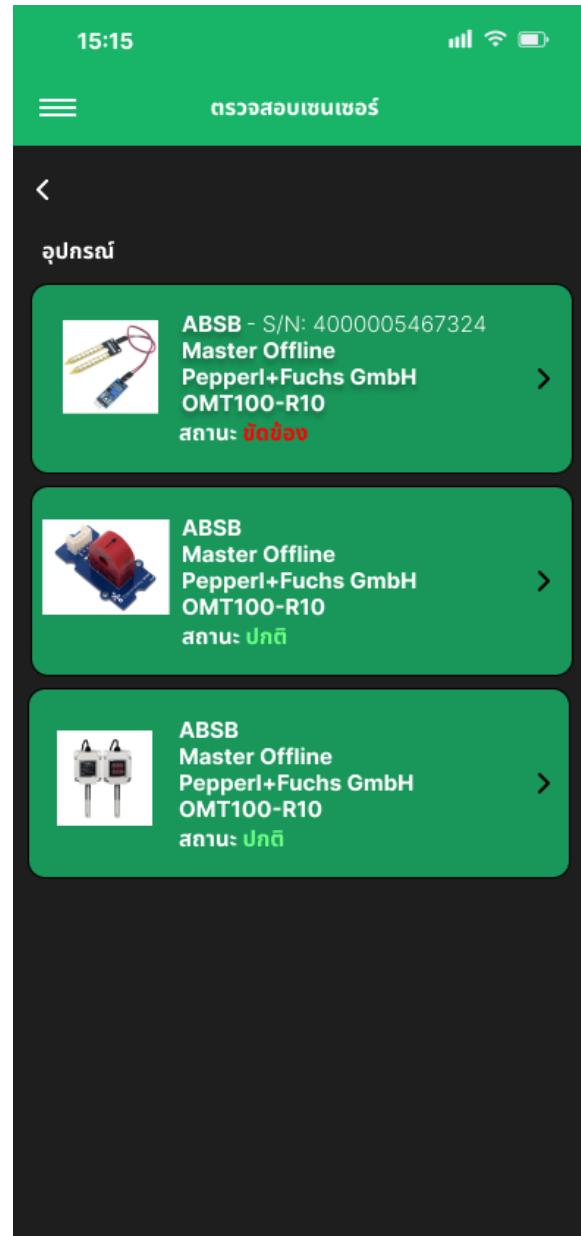
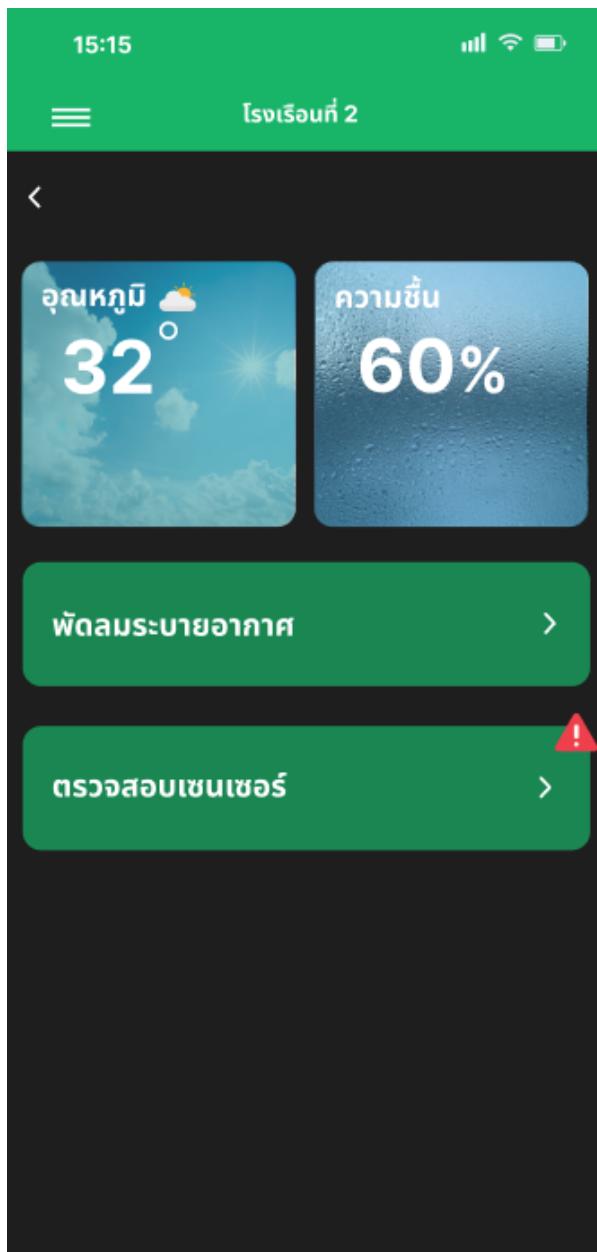
ความชื้น 70

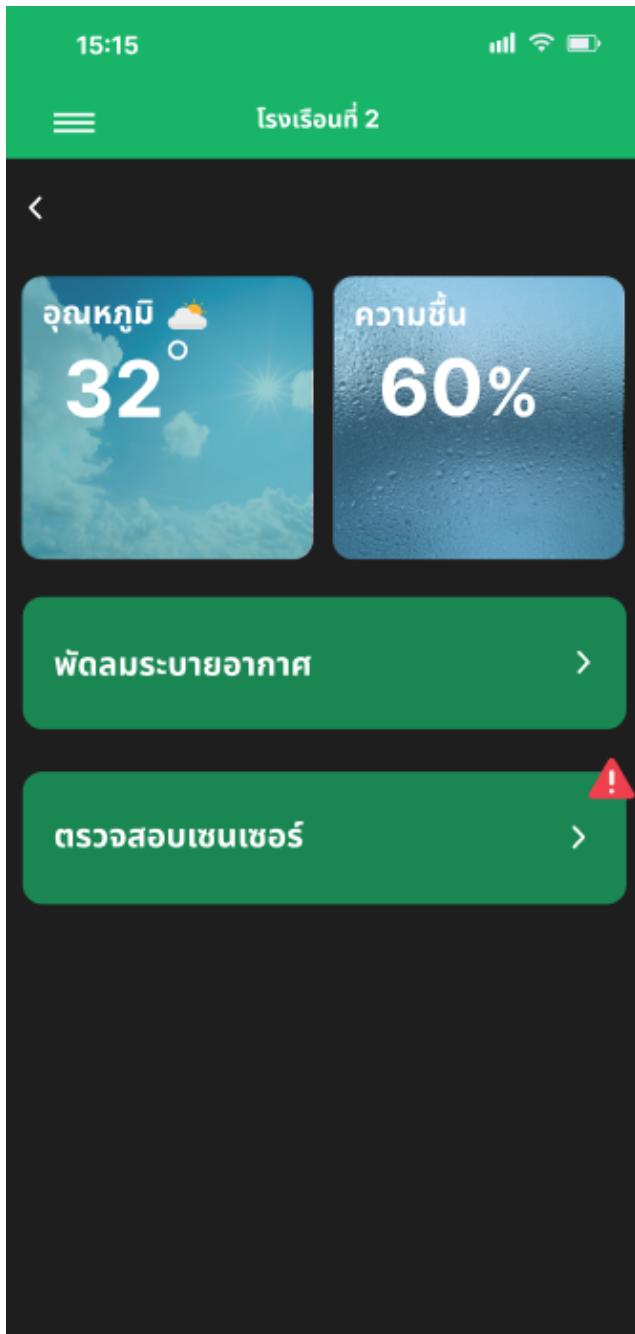
*ความแรงพัสดุมรณะดับ3

บันทึก

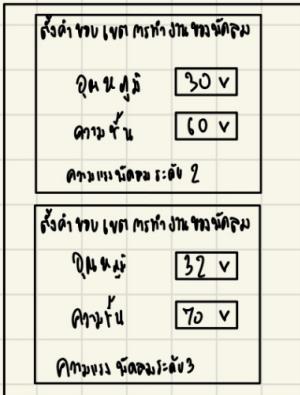
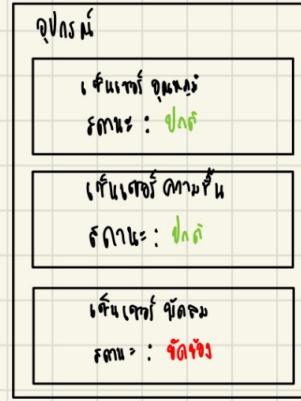
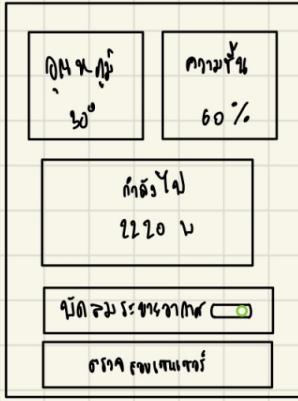
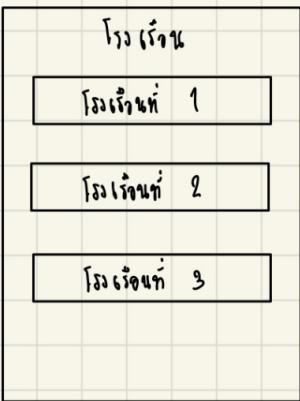
Final - project review prototype

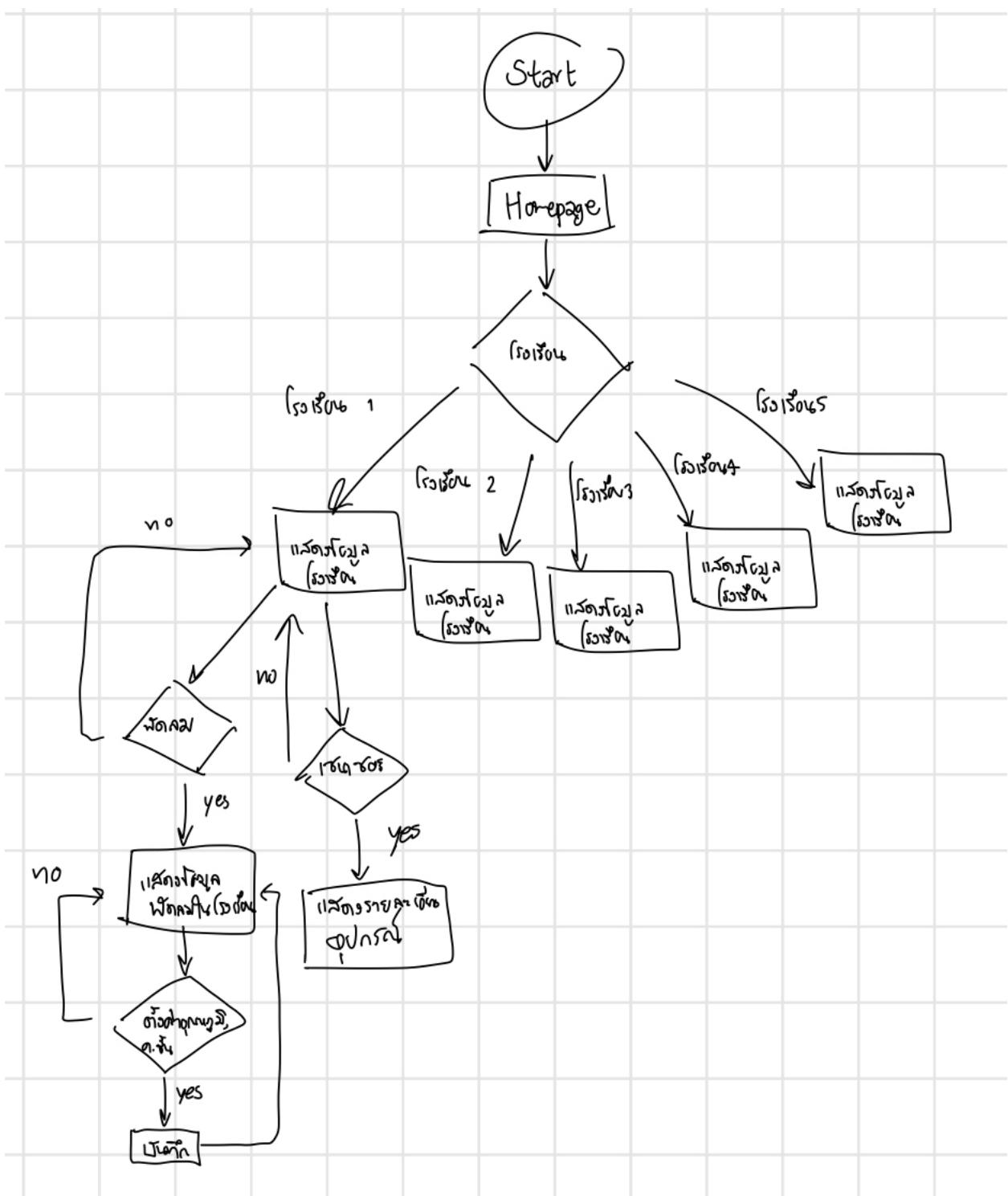
ใช้เครื่องมือ Figma

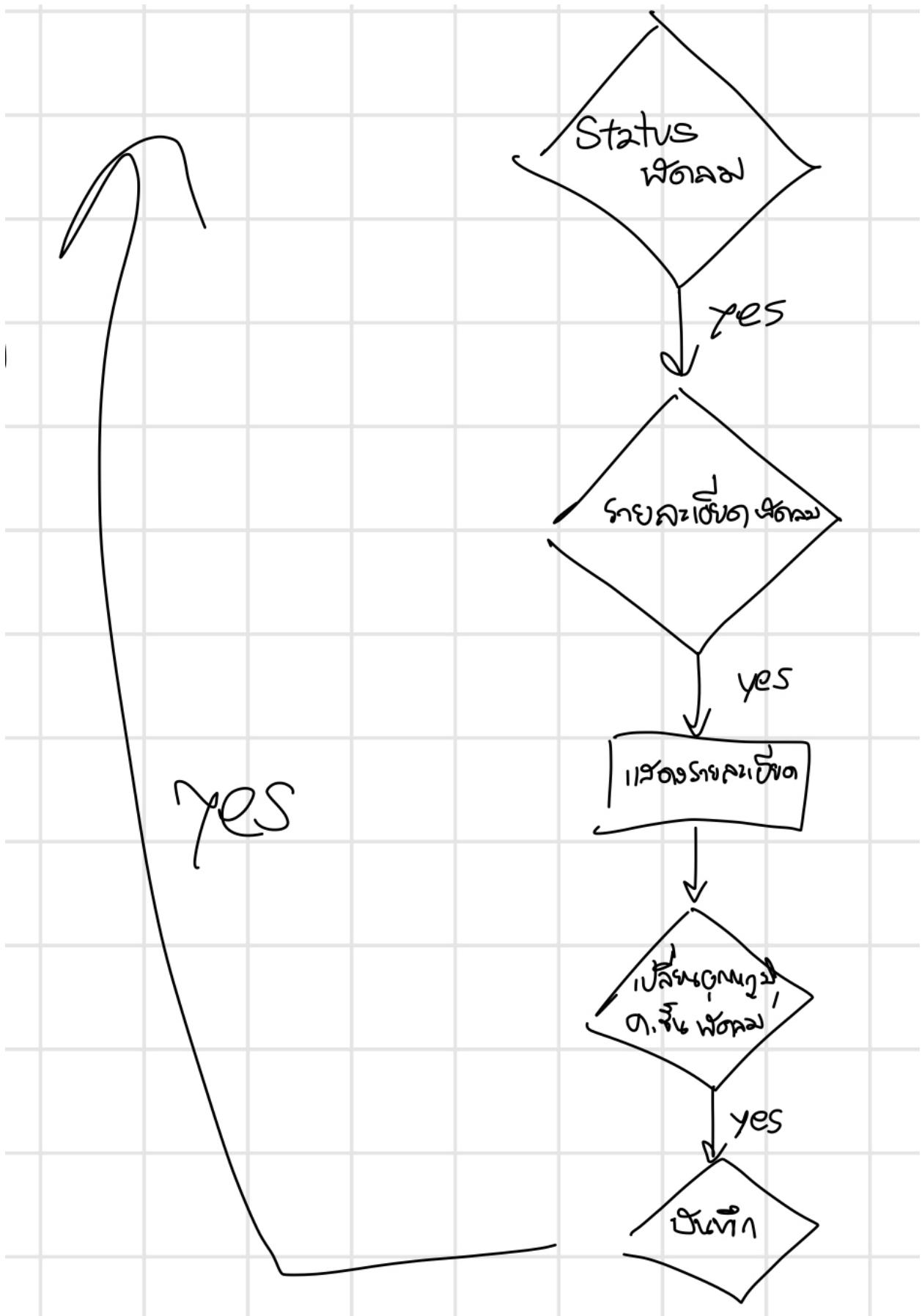


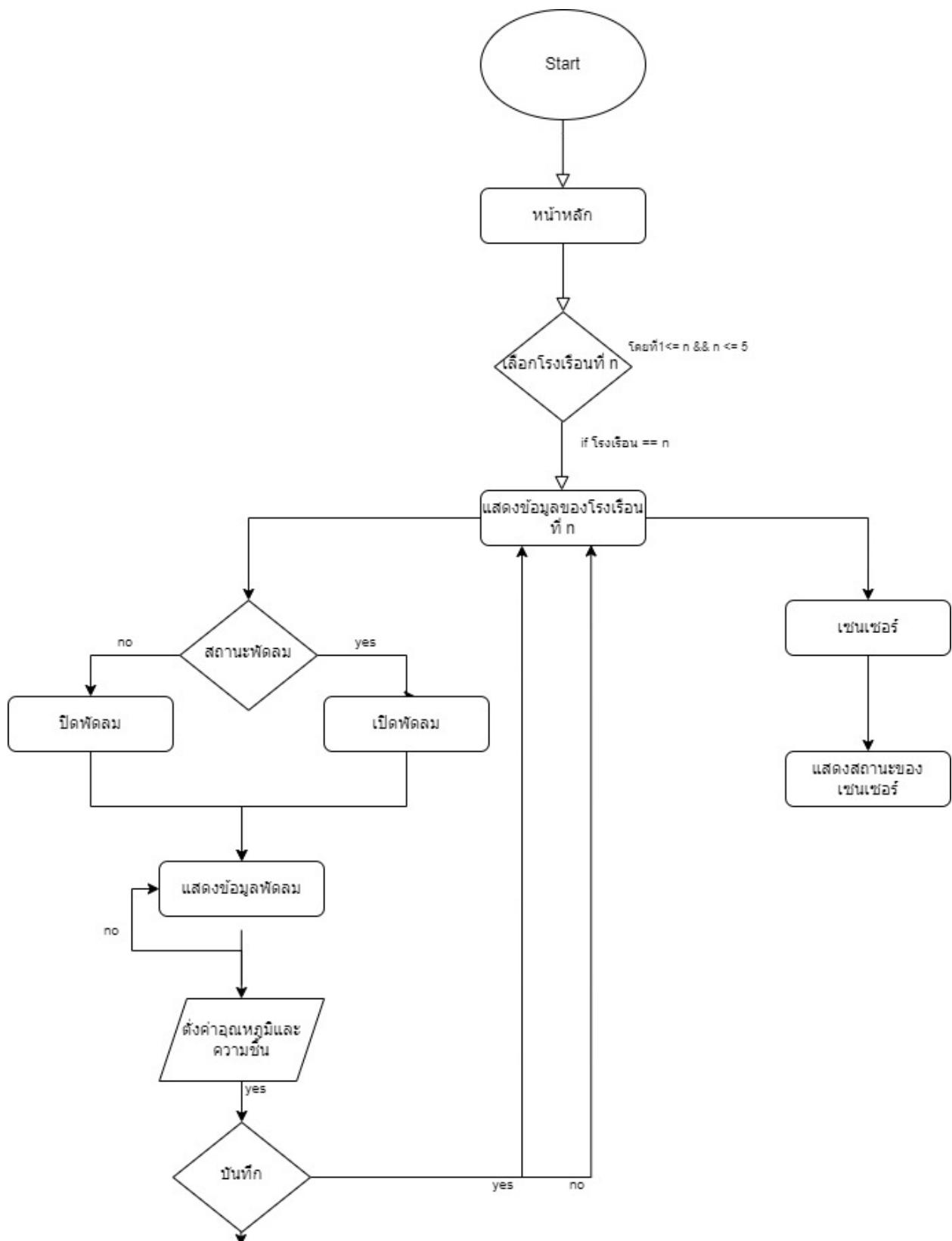


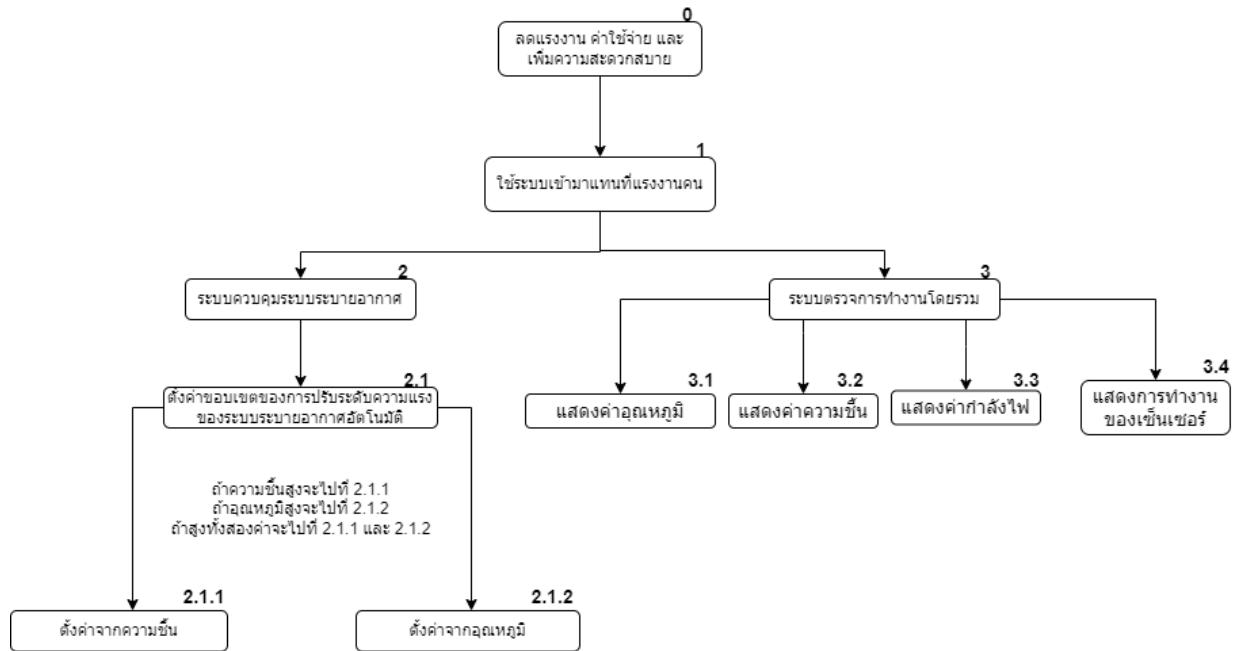
គណនោកប្រើប្រាស់គុណភាព











แบบสอบถามการทดลองใช้งาน Smart Farm



teerapat.same@dome.tu.ac.th (not shared) [Switch account](#)



* Required

ชื่อ-นามสกุล *

Your answer

อายุ *

- ต่ำกว่า 18 ปี
- 18-25 ปี
- 26-30 ปี
- 30-40 ปี
- 40-60 ปี
- 60 ปีขึ้นไป

เพศ *

- ชาย
- หญิง
- ไม่ต้องการระบุ

ประเมินการทดลองใช้งาน *

	ตีมาก	ตี	ปานกลาง	ແຍ
การใช้งานง่ายไม่ซับซ้อน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
การวางแผนอย่างเหมาะสม	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
แอพความทันสมัย	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ความสwoยงาม	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
เข้าใจขั้นตอนการใช้งาน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
ครอบคลุมการทำงาน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
การแสดงผลข้อมูลครบถ้วน ชัดเจน	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

ข้อเสนอแนะการปรับปรุง-พัฒนาระบบ

Your answer

Submit

Clear form

สิ่งที่ทำเพิ่มเติมจาก Mid - project review

- เพิ่มภาพรวมของระบบ
- แก้ไข feature
- แก้ไข Flow analysis
- แก้ไข Task model
- เพิ่ม design decision แต่ละหน้าของ prototype เพื่ออธิบายการตัดสินใจในการสร้าง prototype ของแต่ละหน้า
- เพิ่มหน้าคู่มือการใช้งานใน prototype
- เพิ่มหน้าคิดต่อและแจ้งปัญหาใน prototype
- แก้ไขการแสดงหน้าโรงเรือนใน prototype
- เปลี่ยนการแสดงการแจ้งเตือนของหน้าโรงเรือน ใน prototype
- แก้ไขการแสดงค่าสถานะต่างๆของแต่ละ โรงเรือน ใน prototype
- เพิ่มการแจ้งเตือนความผิดปกติตรงช่องของตรวจสอบเซ็นเซอร์ใน prototype
- เพิ่มแผนผังแสดงหน้าตำแหน่งของเซ็นเซอร์ใน prototype
- แก้ไขหน้าตั้งค่าพัดลมระบายอากาศใน prototype
- แก้ไขหน้าตั้งค่าอุณหภูมิและความชื้นใน prototype
- เปลี่ยนตัวเลือกอุณหภูมิและความชื้นเป็นแบบสไลด์ใน prototype
- เปลี่ยน UI ให้เหมาะสมกับผู้ใช้มากขึ้นใน prototype
- ทำคลิป Demo prototype
- แก้ไขการเขียน design decision
- เพิ่ม dialog style
- ทดสอบ Usability
- ทำไปสโตร์

การทดสอบ Usability ของระบบ

การวางแผนการทดสอบ ปัญหาที่สนใจ ขั้นตอน มาตรวัด เกณฑ์ในการสรุป

วางแผนการทดสอบโดยการให้เพื่อนกลุ่มอื่นที่ไม่รู้การทำงานของระบบทดสอบใช้งานแล้วทำแบบสอบถามในgoogle form

ปัญหาที่สนใจ

- ทดสอบว่าระบบมี error บ้างหรือไม่
- ทดสอบความเข้าใจของการทำงานระบบต่างๆได้หรือไม่

ขั้นตอนในการทดสอบ

1. ให้ผู้ใช้ทดสอบapplication โดยไม่มีการอธิบายการทำงานล่วงหน้า
2. ให้ทดสอบการทำงานของระบบการตั้งค่าของเบตการทำงานของพัสดุ
3. ทำให้เกิดการแจ้งเตือนแล้วให้ผู้ทดสอบตรวจสอบว่าเข้าใจหรือไม่ว่าอะไรเกิดการผิดพลาด
4. ให้ผู้ทดสอบใช้งานครบถ้วนแล้วดูว่ามีความผิดพลาดหรือไม่

มาตรฐาน

1. learnability
2. Errors

เกณฑ์ในการสรุป

1. ผู้ใช้สามารถใช้งานระบบต่างๆได้ถูกต้องภายใน30นาที
2. ผู้ใช้เจอข้อผิดพลาดน้อยที่สุด

รายละเอียดของผู้ใช้ที่น.ศ. ได้ทำการทดสอบ

ชื่อ-นามสกุล

10 responses

นฤมล ตันแขช

ณัฐชา เลือเสน

นฤภร บุญยวงศ์

รักชนก ครุฑะเย้ม

บัญญาจินดา มาnanะชลวิทิต

ศุภนันท์ เอ่อนนิธิกุล

ธนกฤต หิดนุ้ย

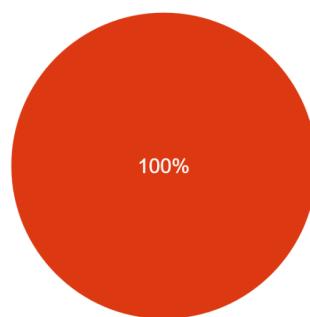
ธนภัทร พงษ์ศุธรรม

ชวิศ หนูคง

คณิน ยังนิล

อายุ

10 responses



- ต่ากว่า 18 ปี
- 18-25 ปี
- 26-30 ปี
- 30-40 ปี
- 40-60 ปี
- 60 ปีขึ้นไป

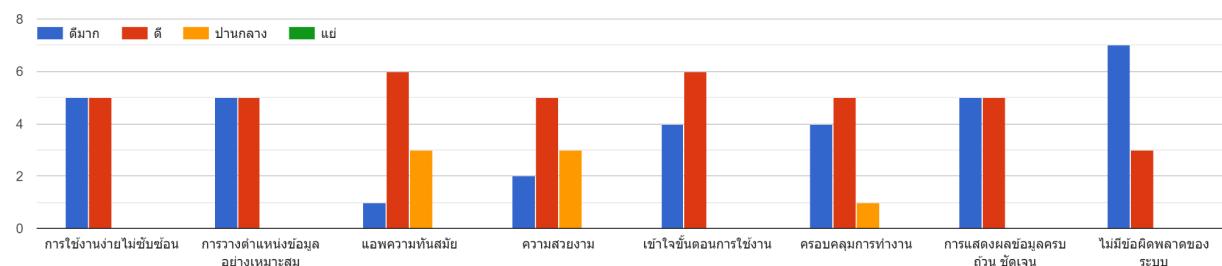
ເພດ: ຜູ້ຂາຍ5 ຜູ້ໜູງ5

ອາຊີບ:ນັກສຶກຍາ

ສຕານທີ່ທຳກາຣທົດສອບ:ທົດສອບທາງອອນໄລນ໌

ຜລກາຣທຳ usability testing

ປະເມີນກາຣທົດລອງໃໝ່ງຈານ



ຂໍ້ເສັນອແນະກາຣປັບປຸງ-ພັດນາຮະບນ

4 responses

ເພັນຖາໄປໜ່ອຍ

ສື່ທີບ

ໄນ່ຄ່ອຍມີຄວາມທັນສນັບ

ອຍາກໃຫ້ມີຄວາມສາຍງານມາກກວ່ານີ້

ຈາກແບບຟອຮົມສອບຄາມຜູ້ທົດລອງໃໝ່ງຈານ prototype 10 ຄນ ສ່ວນໄຫຍ່ງຄວາມເຫັນວ່າ ໃຊ້ງານຈ່າຍໄໝ່ໜັບໜັນ ວາງ
ຕຳແໜ່ງຂໍ້ອຸ່ນລອຍ່າງເໜາະສົມ ແລ້ວມີຄວາມທັນສນັບ ແລະເຂົ້າໃຈຫຼັບຕອນກາຣທ່າງຈານ ແຕ່ຄວາມສາຍງານຍັງຕ້ອງ
ປັບປຸງແກ້ໄຂ

ກາຣພັດນາເພີ່ມເຕີມກາຍຫລັງຈາກກາຣສຽບຜລກາຣທົດສອບ

ທຳກາຣປັບປຸງໃຫ້ໜ້າຕາມມີຄວາມທັນສນັບຂຶ້ນ ໃຊ້ສີທີ່ສ່ວ່າງຂຶ້ນ

บทสรุป

สิ่งที่ได้จากการทำ Final project

ได้ทราบถึงความสำคัญของ UI ต่อผู้ใช้ และใช้ design decision กับ dialog style ในการออกแบบ Interface แบบต่างๆ การสร้าง Interaction ให้เหมาะสมกับผู้ใช้แต่ละคน และเหมาะสมกับงาน การรวบรวมข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างการสร้าง Persona ในการเป็นตัวอย่างข้อมูลของผู้ใช้ การทำ Task analysis และ Ideate idea การสร้าง prototype การทดสอบ Usability

สิ่งที่คิดว่าจะทำหากได้ทำ Final project อีกครั้ง

หากได้ทำ Final project อีกครั้ง จะรวบรวมข้อมูลของกลุ่มตัวอย่างให้มากขึ้น เขียน Persona ที่นักออกแบบปัญหาของผู้ใช้ให้ชัดเจน ใส่ข้อมูลที่จำเป็นใน persona ทำ Task analysis ให้ชัดเจนมากขึ้น ร่างโครงร่างของ prototype ก่อนลงมือทำ prototype เพื่อให้เห็นภาพก่อนลงมือทำ

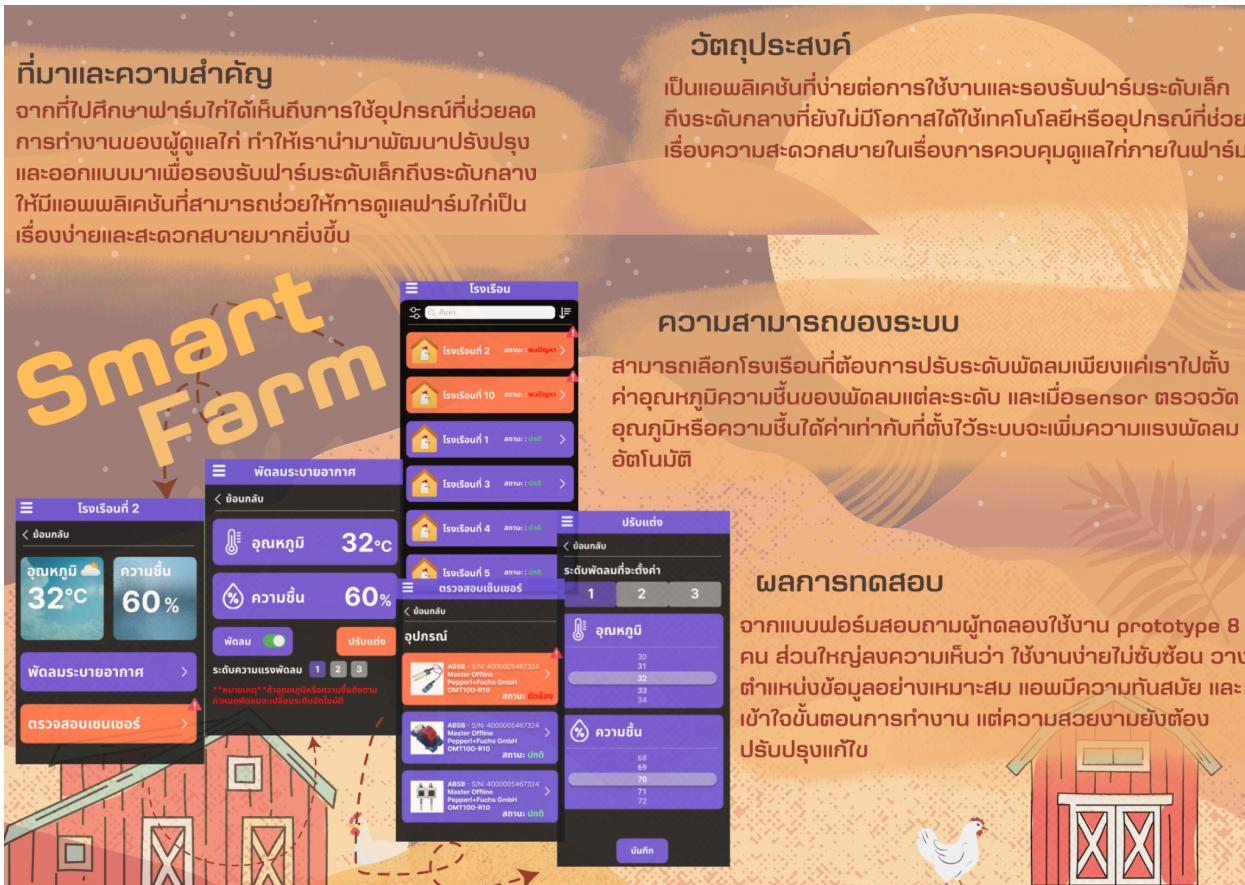
สิ่งที่คิดว่าดีและควรนำไปสอนต่อ

หลักการในการหา requirement การสอนเรื่อง UI และ Interface การทำ Task analysis การพาไปทัศนศึกษาเพื่อให้เห็นหน้างานจริง และเห็นภาพเข้าใจได้ตรงตามที่ผู้ใช้ต้องการ การนำวิทยากรภายนอกมาให้ความรู้ทำให้ได้รับความคิดเห็นจากผู้มีประสบการณ์

สิ่งที่คิดว่าควรปรับปรุง

การนำเสนอการสอนใช้วลามนาเข้าใจยากซับซ้อนใช้การจำเยอะ

පිසළේර්



รายชื่อสมาชิกกลุ่ม

นางสาว ศุภิญามนค์ แซ่คิว 6309681135



- ไปฟาร์มไก่
- เขียนรายงาน
- ทำ Design UI Application บน Figma
- ทำ Persona
- ทำ slide presentation
- คิดฟังก์ชันที่มีใน Application
- ออกรอบ figma

นาย ณัฐพล นิมหนอง 6309681838



- ไปฟาร์มไก่
- เขียนรายงาน
- ทำ Design UI Application บน Figma
- ทำ Persona
- ทำ slide presentation
- คิดฟังก์ชันที่มีใน Application
- ออกรอบ figma
- ทำโป๊สเดอร์

นาย ปราณต์สกல เสี้งรอด 6309682174



- ไปฟาร์มไก่
- เขียนรายงาน
- ทำ Design UI Application บน Figma
- ทำ Persona

- ทำ slide presentation
- คิดฟังก์ชันที่มีใน Application
- ออกรูปแบบ figma

นาย ภูริวัจน์ พัฒนาศศินนิชกุล 6309682208



- เขียนรายงาน
- ทำ Design UI Application บน Figma
- ทำ Persona
- ทำ slide presentation
- คิดฟังก์ชันที่มีใน Application
- ออกรูปแบบ figma

นาย ธีรภัทร เสนอสูง 6309682216



- ไปฟาร์มไก่
- เขียนรายงาน
- ทำ Design UI Application บน Figma
- ทำ Persona
- ทำ slide presentation
- คิดฟังก์ชันที่มีใน Application
- ออกรูปแบบ figma

นาย อัครวิทย์ พิเชยฐ์วณิชย์โชค 6309681887



- เขียนรายงาน
- ทำ Design UI Application บน Figma
- ทำ Persona
- ทำ slide presentation
- คิดฟังก์ชันที่มีใน Application
- ออกรูปแบบ figma

