**แบบฝึกหัดที่ 1**

**Wireframe และ Interaction Design**

**รายวิชา:** การออกแบบส่วนติดต่อผู้ใช้ขั้นสูง (31901-2001)

**ชื่อผู้เรียน:** นายซุลกิฟลี อาแว 67319010002

**วันที่:**  15 / 3  /2568

**หัวข้อ:** Wireframe และ Interaction Design

**คำชี้แจง :** ให้นักศึกษาตอบคำถามที่กำหนดให้ เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับ Wireframe และ Interaction Design

1. **อธิบายความหมายของ Wireframe และเหตุผลที่ต้องใช้ Wireframe ในการออกแบบ UX/UI**

ตอบ Wireframe คือโครงร่างของหน้าเว็บหรือแอปที่แสดงโครงสร้างและองค์ประกอบหลัก โดยไม่เน้นสีหรือดีไซน์ ใช้เพื่อวางแผน UX/UI ให้ชัดเจนก่อนพัฒนา

1. **เปรียบเทียบ Wireframe กับ Prototype ว่ามีความแตกต่างกันอย่างไร และแต่ละอย่างมีประโยชน์ในกระบวนการออกแบบอย่างไร?**

ตอบ Wireframe คือโครงร่างแบบหยาบ เน้นโครงสร้าง ส่วน Prototype เป็นแบบจำลองที่โต้ตอบได้ ใช้ทดสอบการใช้งานจริง Wireframe ช่วยวางแผน ส่วน Prototype ช่วยทดสอบก่อนพัฒนา

1. **หลักการออกแบบ Wireframe ที่ดีมีอะไรบ้าง? ยกตัวอย่างหลักการที่สำคัญมาอย่างน้อย 3 ข้อ พร้อมอธิบายเหตุผล**

ตอบ หลักการออกแบบ Wireframe

1 ความเรียบง่าย เน้นองค์ประกอบหลัก ลดรายละเอียดที่ไม่จำเป็น

2 ความสอดคล้อง ใช้รูปแบบที่เหมือนกันทั่วทั้งหน้า

3 ความสามารถในการใช้งาน ออกแบบให้ผู้ใช้เข้าใจง่ายและใช้งานสะดวก

1. **ทำไม Interaction Design จึงเป็นส่วนสำคัญของ UX/UI?**

ตอบ Interaction Design สำคัญต่อ UX/UI เพราะช่วยให้ผู้ใช้โต้ตอบกับระบบได้อย่างลื่นไหล ช่วยลดความซับซ้อนและทำให้ใช้งานได้อย่างมีประสิทธิภาพ

1. **อธิบายองค์ประกอบหลักของ Interaction Design พร้อมยกตัวอย่างการใช้งานในแอปพลิเคชันที่คุณเคยใช้**

ตอบ องค์ประกอบหลักของ Interaction Design

1 User Control เช่น ปุ่ม Undo ใน Google Docs

2 Feedback เช่น การสั่นเมื่อกดปุ่มผิดใน iPhone

3 Consistency เช่น รูปแบบปุ่มที่เหมือนกันในทุกหน้าของ Facebook