

# UI หลักใหญ่ สั้นๆ การออกแบบ

845

Hide - สื่อสารกับ user เช่น loading รอเปลี่ยนหัว:  
Embody

กฎ

time 3. ทำในสิ่งที่ดีกว่า ที่ user ชอบมากกว่า ไม่ให้ตอบหนัก

learn 4. Basic ศึกษาทุกทีไม่เคยมีมาก่อน

Repeat ดูซ้ำ

Avoid อย่าทำให้น่าเบื่อ เป็น vom

อย่าให้มี = สื่ออารมณ์ เช่น ?

มาอธิบายด้วยเหตุที่ทำไม (จำไว้)

5 Difference สืบค้นกัน ตามข้อที่ติดกับงาน อย่างสม่ำเสมอจนกว่า

6 Context หมายความว่าอยู่ในที่ทำงาน

7 emotion ความชอบ

8. ความเชื่อใจกันเอง

นัก system ↔ system นัก

9. วิชาที่ 10. วิชาที่ 11

10. วิชาที่ 12. วิชาที่ 13

# Design For Delight

## Delighter