



# 01076026 User Experience and User Interface Design (Semester 1/2565)

ผศ.ดร.ชัมพูนุท จินจาคาม

[\[chompoonuch.ji@kmitl.ac.th\]](mailto:chompoonuch.ji@kmitl.ac.th)

ภาควิชาวิศวกรรมคอมพิวเตอร์ คณะวิศวกรรมศาสตร์  
สถาบันเทคโนโลยีพระจอมเกล้าเจ้าคุณทหารลาดกระบัง

## แบบสอบถามก่อนเรียน

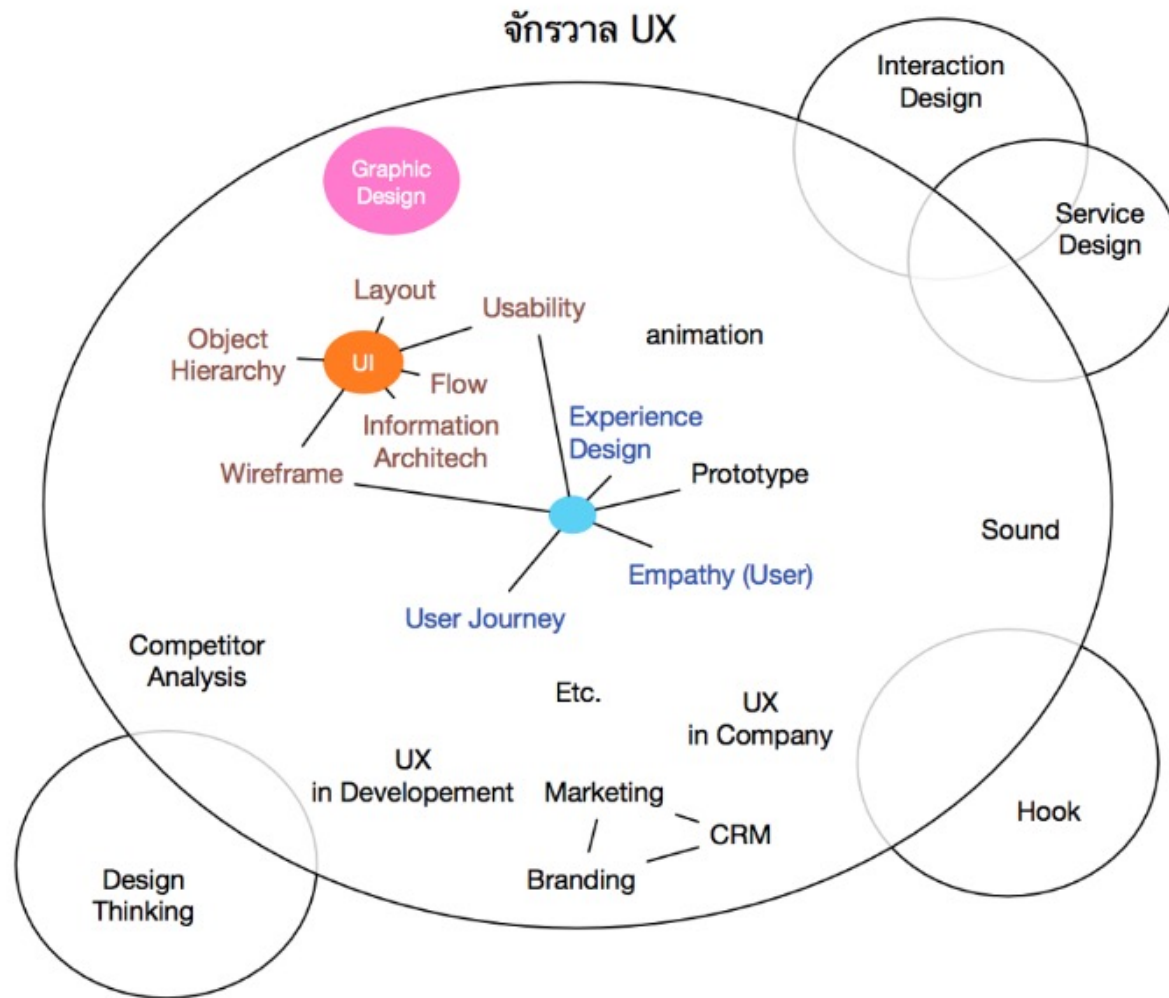
[bit.ly/300IzQG](https://bit.ly/300IzQG)



**UX หรือ User Experience** คือ ประสบการณ์ของผู้ใช้งานในด้านความรู้สึกที่ตอบสนองต่อการใช้งานผลิตภัณฑ์ หรือระบบต่าง ๆ ยกตัวอย่างเช่น ความสะดวกสบาย ใช้งานง่าย ความสนุกสนาน จนเกิดเป็นความพึงพอใจสูงสุดหรือเกิดประสบการณ์ที่ดีของผู้ใช้งานนั่นเอง

**UI หรือ User Interface** คือ ส่วนต่อประสานกับผู้ใช้งาน หรือ ส่วนที่ใช้ในการเชื่อมต่อกับผู้ใช้งาน กล่าวคือ ส่วนที่ให้ผู้ใช้งานสามารถโต้ตอบกับการใช้งานผลิตภัณฑ์ได้ ซึ่งจะมุ่งเน้นไปที่เรื่องของหน้าตา การออกแบบ และการดีไซน์ ยกตัวอย่างเช่น หน้าจอ แพลตฟอร์ม เมนู ฟॉर्मต่าง ๆ การวางภาพ ขนาดตัวอักษร ปุ่ม แป้นพิมพ์ เสียง หรือแม้แต่แสงไฟ เป็นต้น

[www.dmit.co.th/th/ข่าวสาร/ux-vs-ui/#:~:text=UX%20หรือ%20User%20Experience%20คือ,ของผู้นั้นเอง](http://www.dmit.co.th/th/ข่าวสาร/ux-vs-ui/#:~:text=UX%20หรือ%20User%20Experience%20คือ,ของผู้นั้นเอง)



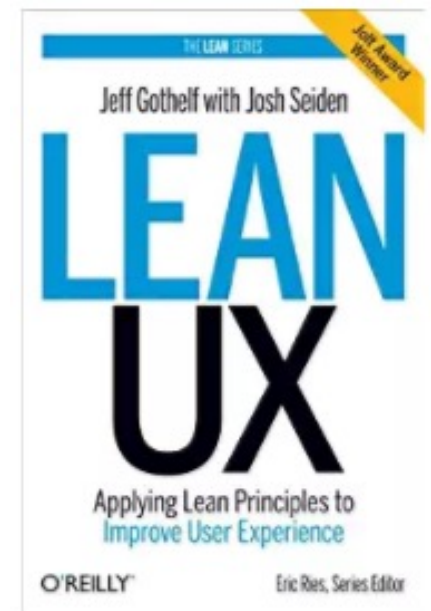
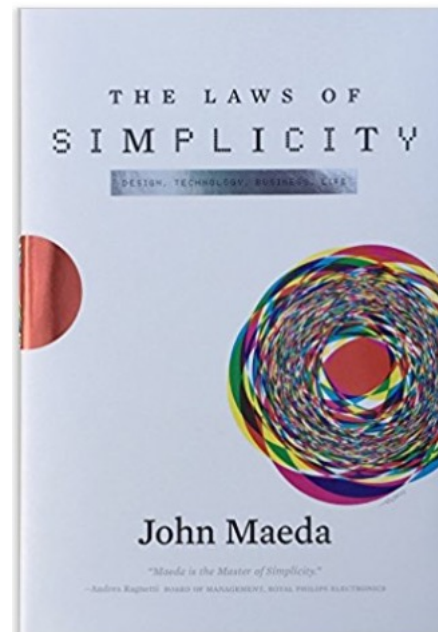
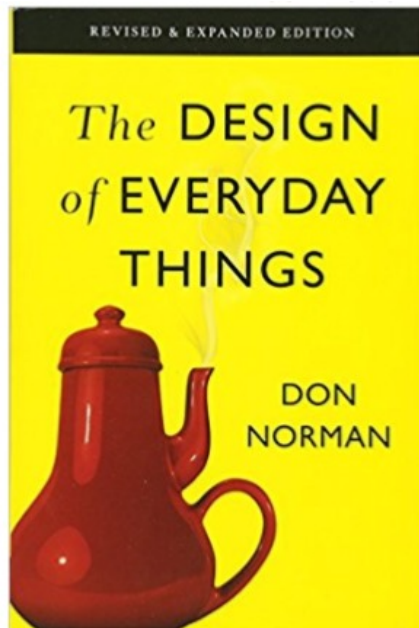
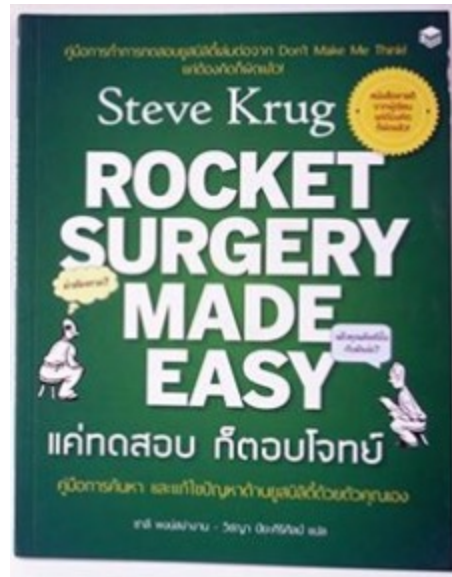
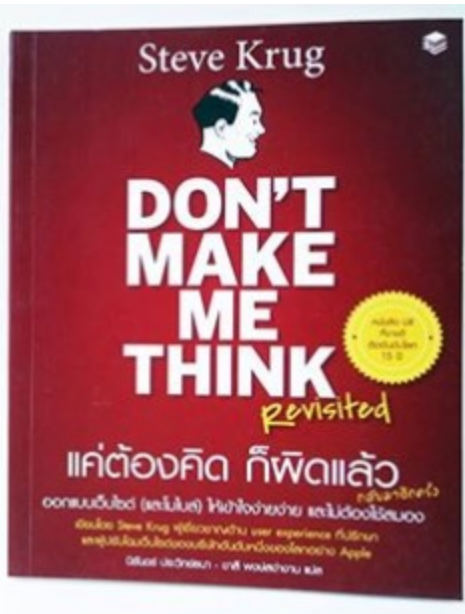
ภาพรวมของจ๊กรวาล UX

- ที่มา : <https://blog.uxacademy.in.th/ux-กับ-ui-เรียนต่างกันอย่างไร-8b7bd786511a>

# UX&UI 1/65 – Google Classroom

- Sign in 2<sup>nd</sup> generation KMITL email
  - 6301xxxx@kmitl.ac.th
- Join Google classroom
  - 3D (Tue.) Class code “dshg2b5”
  - 3D (Wed.) Class code “wyrd5xk”

# UX & UI Books



Add Hook

<http://rosenfeldmedia.com/books/>



Cardsort



Web Form  
Design

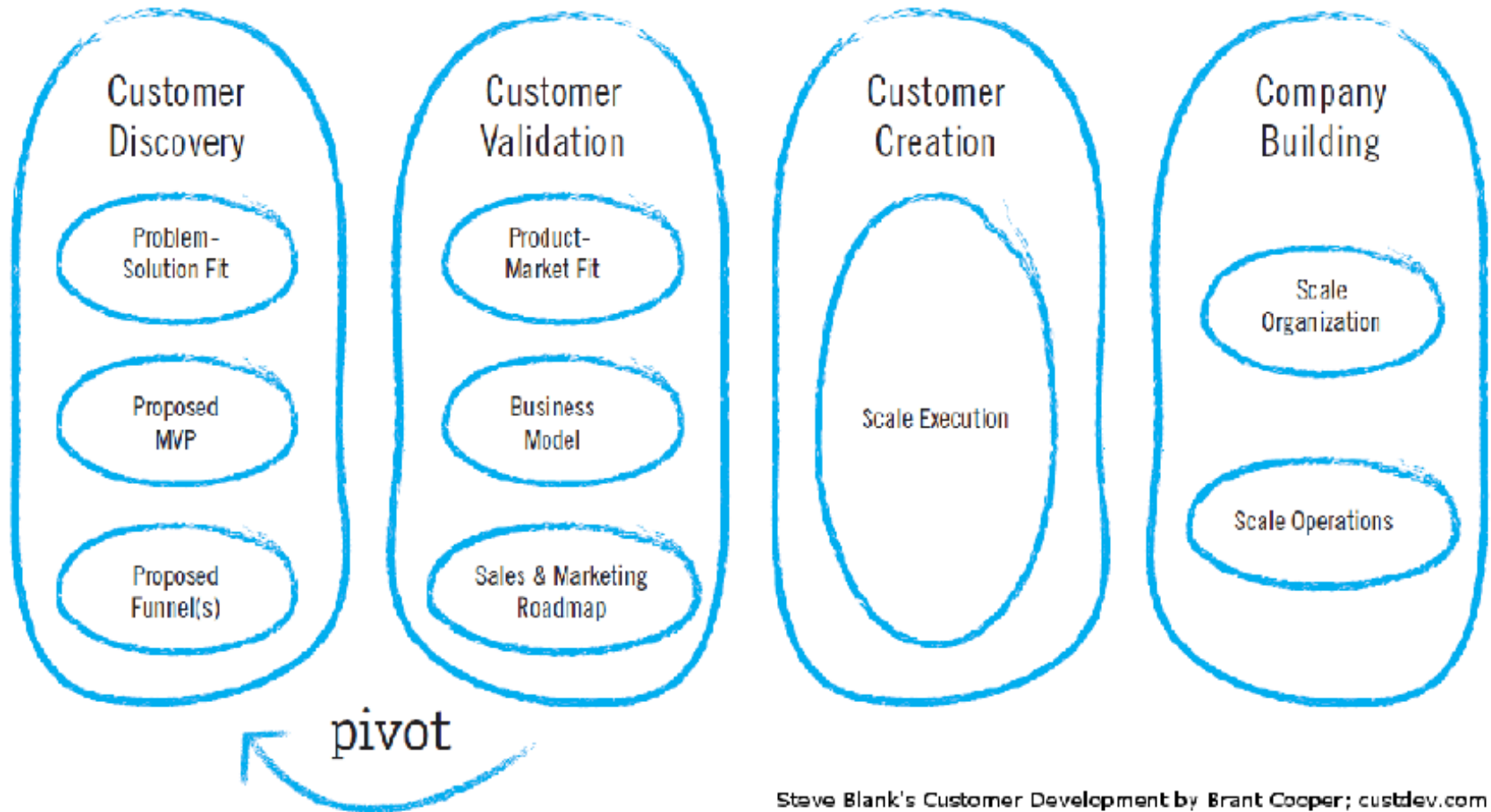


Mental  
Model



Story  
Telling

# Customer Development



Steve Blank's Customer Development by Brant Cooper; [custdev.com](http://custdev.com)



# Tools for prototype

- [Figma](#)
- <https://proto.io/>
- <https://www.apple.com/keynote/>
- Marvel (iOS)
- POP (iOS)
- Wix.com (create website)
- Adobe XD

# Score

- Group work
  - Class Workshop 15%
  - Project I (Food App) 15%
  - Project II (Mobile App) 20%
- Individual work
  - Class activity 20%
  - Design App 30%

## การตัดเกรด

Grade	Score Range
A	85% up
B+	80.00% - 84.99%
B	75.00% - 79.99%
C+	70.00% - 74.99%
C	65.00% - 69.99%
D+	60.00% - 64.99%
D	55.00% - 59.99%
F	< 54.99%

# การเรียนรู้ในห้อง

- ไม่เช็คชื่อเข้าห้องเรียน
- ในการเรียนส่วนใหญ่ จะมึ่งานให้ทำและส่งในเวลาเรียน
- น้ำ ขนม อาหาร ที่ทานแล้วไม่เสียงดัง นำมาทานระหว่างเรียนได้
- แจก **Slide** หลังเรียน ใน **Google classroom**

# กติกาการส่งงาน

- งานช่วงเช้าให้ส่งได้ถึงเวลา **12.30** น.  
งานช่วงบ่าย ให้ส่งได้ถึงเวลา **16.00** น.
- งานที่ส่งเกินเวลา หักวันละ **10%** ของคะแนนเต็ม
- คะแนนการส่งงานในการเรียนแต่ละครั้งอาจไม่เท่ากัน ขึ้นอยู่กับความยากง่ายของงาน
- งาน **Project** จะให้เวลาทำอย่างน้อย **1** สัปดาห์ เพื่อให้มีการทดสอบ **prototype** ระบุข้อดี ข้อเสีย และมีการปรับปรุงงานส่งในสัปดาห์ถัดไป

# การส่งงานจากการเรียนออนไลน์

- ในการเรียนออนไลน์ จะมีการทำกิจกรรมและ **discussion** กันระหว่างเรียนใน [Google Slides] แต่นักศึกษาต้อง **copy** งานมาส่งใน [Google Classroom] ทุกครั้ง เพื่อเช็คเวลาส่ง/ตรวจ/**comment** งานให้
- ถ้าไม่เกิน 2 หน้า ให้ส่งเป็นรูปได้ แต่ถ้ายาวกว่านี้ให้รวมส่งเป็นไฟล์ pdf และไม่ตรวจงานจาก **link** ยกเว้นที่กำหนดให้ส่ง **link**
- หากไม่ส่งงาน หรือไม่กด **turn in** เพื่อส่งงานใน Google **classroom** ภายในเวลาที่กำหนด จะถือว่าไม่ได้ส่งงานและไม่มีคะแนนในงานชิ้นนั้น

# กติกาส่งงาน (ต่อ)

- การส่งงานใน **google classroom**

- งานเดี่ยว ในงานที่ส่งต้องระบุหรือนักศึกษาและชื่อ-นามสกุลผู้ส่งทุกครั้ง
- งานกลุ่ม ในงานที่ส่งต้องระบุเลขที่กลุ่มทุกครั้ง โดยตัวแทนกลุ่มส่งงานเพียงคนเดียว  
(ระบุหรือนักศึกษากรณีที่สมาชิกมาไม่ครบ /หากครบทุกคนไม่ต้องเขียนระบุสมาชิก)
- หากส่งงานมาแล้วลืมระบุข้อมูลข้างบน ให้พิมพ์มาใน **comment** แทน

## กติกาการส่งงาน (ต่อ)

- การทำกิจกรรม สามารถใช้กระดาษกับปากกา หรือทำในคอมพิวเตอร์/**Tablet** ก็ได้ แต่ต้อง **upload file** ส่งใน **Google classroom** และกด **turn in** เพื่อส่งทุกครั้ง
- การตรวจงาน ให้คะแนนตามรายละเอียดและความใส่ใจในงาน
- ออกแบบให้มองเห็นได้ง่าย ชัดเจน เช่น การนำเสนอข้อควรปรับปรุง ให้ทำเป็น **before, after** แล้วเขียนบรรยายความแตกต่าง