

ตาราง timeline ใต้ วิเคราะห์ก่อนหน้า + คำสั่งว่า user 1 คนทำอะไรได้

Storyline Template

วางแผนเรื่อง

→ อธิบายว่าทำอะไร
→ อธิบายว่าทำไม
(อนาคต)
nonfeature ก่อน
มี simulation เพื่อ
ใช้ในการทำงานจริง

หน้า 20

TIME

หน้าที่ 0

POINTS

Opening

Close

DETAILS

VISUAL

Storyline

จุดเด่น - นอกไปเสียมันคือ feature ที่ไม่มีใครใช้ คำว่า "จุดเด่น" เพราะมันคือสิ่งที่ทำได้

เราทำ!

วิเคราะห์ → ที่มาของปัญหา → อธิบายปัญหา → นำเสนอ feature → หลักการกำหนด → คำนวณประโยชน์ต่อการใช้งาน

(เสริมด้วย diagram กับสิ่งที่เรากำลังทำ)

→ ทำให้เราเจอต้นตอของ
การร้องเรียน หรือสิ่งที่
เราต้องแก้
ความถี่ของการร้องเรียน
ตามประเภท:

→ เราทำให้นึกภาพ
ทำให้นึกออก
เห็นหน้า UX เกือบทั้งหมด
แก้ปัญหา
- เวลาทำสไลด์ให้เข้าใจเรื่อง
- ทำให้ง่ายต่อการทำความเข้าใจ

การออกแบบ
จากหน้าตา
ที่ไม่ดีกลายเป็นดีขึ้น

ยกตัวอย่าง indicator ทำ slide ขึ้นมาใหม่ เวลาที่สั้น / ที่มีความถี่

ปัญหา: การเลือกข้อมูล

หลักการที่ทำให้เกิดความเข้าใจ (เวลาที่เราเจอปัญหา)

- เราเจอหน้า UI → UX มาจาก Archi → ตามด้วย เทคโนโลยีที่เกี่ยวข้อง
(feature)

นักง : เราพยายามหา indicator