

UX design foundation

What is interaction - สิ่งที่เกิดทางด้านมนุษย์-เครื่อง (HCI เป็นหัวใจสำคัญของ UX)

Evolution (วิวัฒนาการ) - HCI (Human-com interaction) ^{using tools (desktop)},

UI ผู้ใช้ต้องเรียนรู้ข้อมูล เช่นเว็บไซต์, UX (continues st. ให้ user รู้เรื่อง, learn ใหม่ที่ design ใหม่ๆ กัน)

What is UX (User experience คืออะไร) - kind of experience is a very "dynamic, complex"

feel ฟอร์มสัมผัสได้รู้สึก ตัว ก้อน, รูปทรง, น้ำหนัก ฟอร์มที่ใช้เวลา: ช้า

UX designer - ทำ interaction ที่ดีให้กับ ผู้ใช้, joyful ให้ความสุข, สนุกสนาน, ฯ

direct รู้สึกได้ทันที เมื่อ user feedback ให้ user

key characteristic of UX
คุณลักษณะหลัก

indirect บังเอิญได้รู้สึก ไม่รู้สึก เช่น ความรู้สึก emotion ที่เรา

universal design ออกแบบให้คนทุกคนสามารถเข้าถึงได้ เช่น ห้องน้ำสำหรับคนพิการ

factor of UX : Usability - ใช้งานง่าย ใช้เวลาเรียนรู้น้อย, ใช้ต้นทุนในการซื้อขาย ให้กับ user รู้สึกดีมาก ทำ process ใดๆ เช่น แอปพลิเคชัน OTP ที่มีตัวเลือกภาษาไทย

usefulness - ประโยชน์ที่ได้รับ เมื่อ design ที่ดี solve ปัญหา , ให้ user สนใจใช้

emotion impact - impact ที่เรารู้สึก ต่อ app ให้ user joyful เช่น tiktok

meaningfulness - ความหมายที่ได้รับจากผลิตภัณฑ์

Desirability - กระตุ้นความต้องการของ user ของปัจจุบัน เช่น งานเอกสารก็ตาม, MS Word ที่ต้องการท่องเที่ยวเช่นเดียวกัน

Findability - ค้นหา search, filter ของผลิตภัณฑ์ โครงสร้าง search [a]

Accessibility - ให้ผู้ที่พิการ สามารถเข้าถึงได้ เช่น กรณีการ ป้องกันภัยธรรมชาติ

Credibility - น่าเชื่อถือ เช่น Members, About us

Youtube Premium มองเห็น ความเชื่อถือได้

Value-impact - Product ที่มีมูลค่า Value ที่ให้ user และ business (impact มี balance ระหว่าง users, business)

Common Designer Roles information architecture information architecture user design prototype

- UX designer : Empathy, โซลูชันเพื่อเรื่อง, ทำ proto (prototype), Data analysis ในการ test model ที่เหมาะสม, PM

- UI designer : get require from UX แล้ว UX design wireframe ที่มี interface ให้กับ user design

- Visual design (graphic design) : ทำสีสันให้กับ brand ให้ดู design visual, branding

- Product design : ให้ UX นำเสนอ solution ให้ Problem statement ให้ Product design รับรู้

design story หน้าตาเป็นอย่างไร, จุดเด่นอย่างไร

- Information architect : ออกแบบ navigation, design ข้อมูลให้เข้าใจง่าย

- UX researcher : Part of empathy ของ UX ต้องรู้ลึก target ที่เรา script ความต้องการ

- UX writer : ให้คำอธิบาย ให้ user รู้สึกดีใจ เช่น ต้องการทำสิ่ง Secure แนะนำรหัสผ่าน เช่น Password ดี นุ่นๆ กัน

Design Process & Research methods

1 week

Design sprint -  กล่าว Agile ทุก week ที่มี 4 ขั้นตอน คือ discover, define, develop, deliver แต่ละขั้นตอนใช้เวลา 1 วัน

ทุกๆ 週 ที่มี 4 ขั้นตอน คือ discover, define, develop, deliver

Double diamond -  สองวงแหวนที่ซ้อนกัน ให้เราสามารถแก้ไขได้ ไม่ต้องเปลี่ยน entire process

User research - วิธีที่เราใช้ในการหาข้อมูล 

สำรวจผู้ใช้เพื่อหาข้อมูล

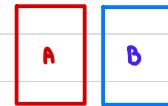
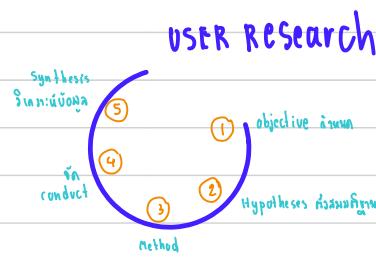
• อนุญาต expose problem solution → ให้เราเข้าใจ อนุญาต ลองตัดสินใจ design ที่ดีที่สุด

User interview - พบปะผู้ใช้เพื่อฟัง ฟังความคิดเห็น

User testing - ใช้ process ที่มี prototype (Gorilla testing ไม่ต้องติดต่อ) ต้องมี mock-up ด้วย

A/B Testing - นำ Prototype ของ user dev แล้ว ให้ user ลองใช้ random user ใช้ตัวต่อไปนี้ version ใดๆ (create UI/story, UI)

UX Audit - ประเมิน design ของเราในแง่มุมต่างๆ (structure, user flow)



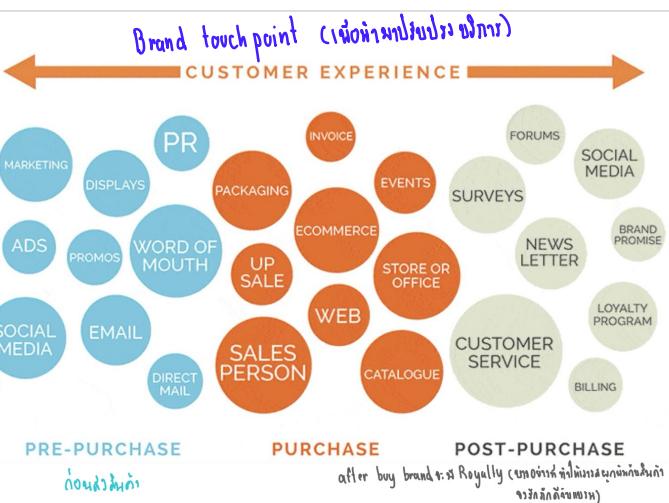
Touchpoint analysis

- อยู่ที่ไหนๆ service ก็เป็น physical ถ้ามีห้อง ก็ต้องมีห้องน้ำ ห้องน้ำส่วนตัว, ห้อง keycard ห้องห้องน้ำ



What are touchpoints? - logo, brand เป็น touchpoint ได้มาก่อนกัน (ส่วนที่เราจะ interact ด้วย เช่น กิจกรรมงาน) จะซื้อห้องใต้ดิน / จับตักไม่ได้

จะมีสิ่งที่เรา interact ด้วยกันในช่วง marketing ต้องมี product , brand ที่อยู่ในช่วง process เพื่อให้ลูกค้า (channel เป็นผู้ติดตั้งกลาง) นำไปเป็น output แล้ว

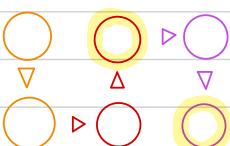


Customer touchpoints

- Control ผ่านหน้าจอ , ช่องทางการขาย , ทางไปทางกลับ

- Uncontrol ผ่านบุคคล , rating

เช่น งานเปิดตัว event ที่มีคนต่อต้าน (media & press)



Why understand touchpoint

- improve the interactions ให้การสื่อสารของบ้านล็อกอิน / laptop หลอกให้ส่งบัญชีรับ ทาง เฟสบุ๊ค cookie (ต้องรับให้บ้าน accept)
- improve UX : ให้ที่ใช้สัมผัสกับ High-level design ต้องรู้ว่า user & experience คือ
- ให้ลูกค้า interact ต้อง ใช้เวลาไม่เกิน, ถูกต้อง: เช่น
- กรณีที่มี data ที่มี ความจำเป็นต้องหามาเดินๆ สามารถหาได้โดยการสอบถามข้อมูล

interaction design

The perfect user (ເວັບໄສພາກທີ່ຈົດກົດຂອງ user) ໂຄນເຮົາສ່ວນແບນດ້ວຍກ່າວມາຫຼຸດຂາຍທີ່ບໍ່ຈຳກົດທອງການ Perfect user ໄນສິ້ງເຫັນ ທີ່ສ່ວນປຶກ ທ່ານເກົ່ານັດ

- memory of elephant
- ດັນໄປ ດັ່ງການນອງເນັນທີ່ຈົດກົດນັດສັນຕະກຳໃນສະກຸນແນວດູນເປົ້າ
- ການເຄີຍຫາວາ , ການຫຼັບນີ້ກໍລ້າກົດຫວາງ
- ການແບ່ງແກ່ງ ຂອງ ອຸ່ນ
- ກວາງຊຳຫາຍຸ່ງ , ກວາງຫຸ່ມ ແນວນ ລົງ

How we interact with technology : ເວັບໄສກາ goal



Four goal mapping questions : ເນື້ອການທີ່ທ່ານໃຫ້ມາການ interaction ດ້ວຍ user ອົບນໍ້າ efficient

- 1) ເວັບໄສໄດ້ຢືນວ່າ ສຳເນົາ ຈະ ທີ່ໄດ້ເກົ່າໂສມວິໄລ : How do users know their goal is attainable?
- 2) ເນື້ອການທີ່ເປົ້າໃຈ : How do users know what to do?
- 3) ປູກໃກ້ວ່າ process ຖ້າວ່າງໆ ຖຸກ, ຜົດ ແລ້ວຕ້ອງທີ່ໄດ້ໂດຍ : How will users know they've done the right thing?
- 4) ເວັບໄສໄດ້ຢືນວ່າສຳເນົາສຳເນົາໄດ້ : How will users know they've attained their goal?

How we perceive the world ? ປັບຕາກົນພັດທິນ ເຫັນ ໄອນສີປະກຸດ ວ່າສູງສູດໃຫ້ເປັນກົດຈຳ

Senses work together

- ການນອງເຫັນເປັນມີທີ່ເວັບໄສບໍ່ພຸລົມທາກທີ່ສຸດ ເປົ້າທັນຄອກລ້ວຍພູ້ທີ່ໄດ້ ແລະ ດັກທີ່ຖຸນການຕາ
- ກາງໄສຮັງກວດທະນະເດັ່ນ ກຽງຈີ່ໄດ້ກົດທັນເປັນເສດງ ໃນໄຟທີ່ກາງສົນຜົວ
- ເສີງຈາ:ບໍ່ຮັງເປັນ ດາງນັ້ນ
- ກຳລັນຊັບກຳ:ຖຸນດາງນັ້ນ
- McGurk effect : ເປັນທຸກໆຫຼີ້ ບໍ່ຮັບກາງເທິດຄວາມຮັບຮັດ

Touch and haptics in your designs

- Touch is one of our most perhaps intimate sense (ອາຍະນຸ້ມກາພວດອານຸອົບນັງ)
- Haptics ຫຼັກສົນຫາ:ໃຫ້ກາງ

VI elements

· VI design is the visual representation of a product

VI elements - typography, microcopy (microcontent), image, layouts

· create a consistent, intuitive, and aesthetically

typography . ลักษณะ, รูปแบบตัวอักษร

· typefaces, Point sizes, line lengths, line spacing, Paragraph spacing, kerning, text alignment

Color . ภาระทางด้านสี, สีที่สื่อถึงความรู้สึกของ ผู้ใช้งานต่อสินค้าหรือบริการ Product , Convey message, shape user behavior
(communicate)

yellow : Happy color

เป็นสีที่สื่อถึง summer สดชื่น, 愴意, warmth, optimism

ขาวซีฟลั่ว บีบับ, ภาระทางด้านสีที่สื่อถึงความรู้สึกdirty yellow (funny, negative)

หมายความว่าให้สีหลักเป็น background ไม่สามารถทำให้ดูสวยงาม.

green : Energizing

ความรู้สึกสดชื่น, enthusiasm (enthusiasm) (energy)

Muted blue : Sad

ภาระทางด้านสี, ภาระทางด้านความรู้สึก น้ำเงินเข้ม น้ำเงินอ่อน น้ำเงินปะปอด

Soft blue : Calming

ผ่อนคลาย, peaceful, สงบ ใจเย็นๆ นอนนุ่น, โปรด:

Navy blue : ภาระทางด้านสี

นำ้เงิน, สง่างาม, สง่างามไปอุดมกิจ

brown : ภาระทางด้านสี

ผู้ชาย, ชีวิตบุคคล เสื้อผ้ากับงานลายได้แมลงห่ม

red : Stimulate

ภาระทางด้านสี, ภาระทางด้านความรู้สึก กระตุ้น นักเรียน นักศึกษา ภาระทางด้านสี

Light blue green : peaceful

สุข, พัฒนา health app

Bright purple : creative

ภาระทางด้านสี, จิตวิญญาณ, สีที่เกิดขึ้นใหม่, กามพ์ฟังก์, luxury

Light pink : ภาระทางด้านสี

ความรัก, ความสุข ความโรแมนติก, ความโรแมนติกสีชมพู

Bright red : Angry

ภาระทางด้านสี, ความโกรธ

Orange : Aggressive

ภาระทางด้านสี, ภาระทางด้านความรู้สึก (+, -) ร้อนรุ่ม, แรงบันดาล

terminology of colors

Elements of UI

· Primary : หลัก, เบื้องต้น, หลัก แนวเส้น

Microcontent : รายละเอียดขนาดเล็ก แสดง user รู้สึกอย่างไร

· Secondary : combine ร่วมไปด้วย

Microcopy : dialog ให้คำแนะนำ user ต้องทำอะไร ฟุ้ง (i)

Imagery : เสียงรูปภาพ มีผลลัพธ์

Icons : ภาพสัญลักษณ์ที่ช่วยให้ผู้ใช้งานเข้าใจ ภาระทางด้านสี, ภาระทางด้านความรู้สึก, ภาระทางด้านความรู้สึก

Components : ลักษณะ interaction ที่ผู้ใช้งานสามารถเข้าไปเปลี่ยนแปลง

Layout : โครงสร้าง layout ที่ผู้ใช้งาน session ทั้งหมด