

01-406-066-301 (2567)

การออกแบบส่วนปฎิสัมพันธ์กับผู้ใช้

สาขาวiseระบบสารสนเทศ คณะบริหารธุรกิจ
มหาวิทยาลัยเทคโนโลยีราชมงคลอีสาน

1

การใช้โปรแกรม Figma

Basic use of Figma

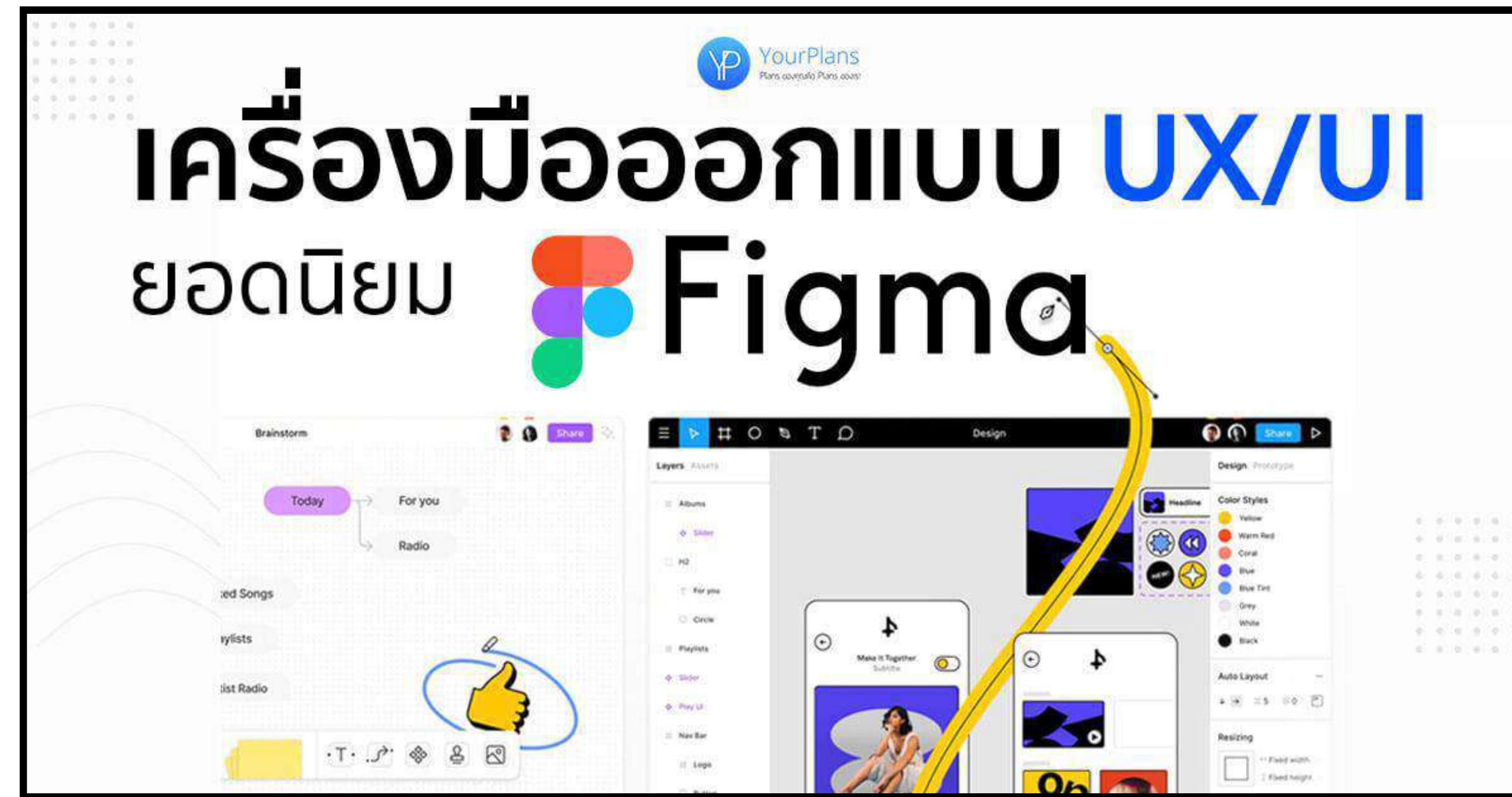
การใช้โปรแกรม Figma เพื่อการสร้างตัวต้นแบบชั้นงานและการ Phototype

Panachkorn Yingwattanakul

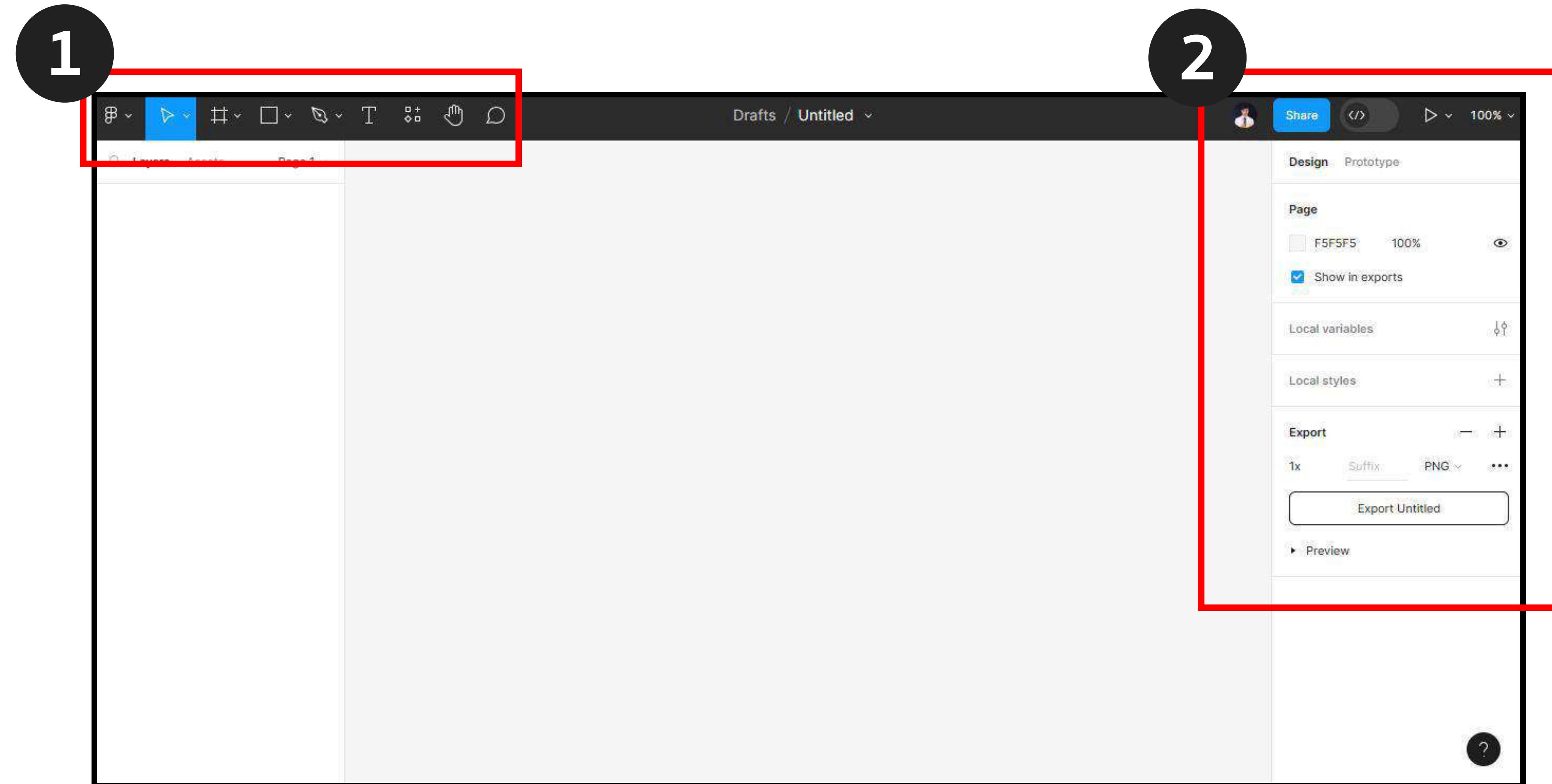


โปรแกรม Figma

Figma คือ เครื่องมือออกแบบ Application ผ่าน Web Browser เพื่อให้เห็นขั้นตอนการทำงาน ก่อนนำไปเขียน Code เพื่อสร้าง Application ใช้งานจริง



เครื่องมือของโปรแกรม Figma



เครื่องมือของโปรแกรม Figma

เครื่องมือที่ควรรู้จัก (ที่ได้ใช้บ่อย ๆ ในการทำงานออกแบบ)

Move Tools เลือกรูปแบบการเคลื่อนที่ของวัตถุ มี 2 ส่วน คือ

1. Move (ส่วนใหญ่ใช้แค่ตัวนี้)
2. Scale

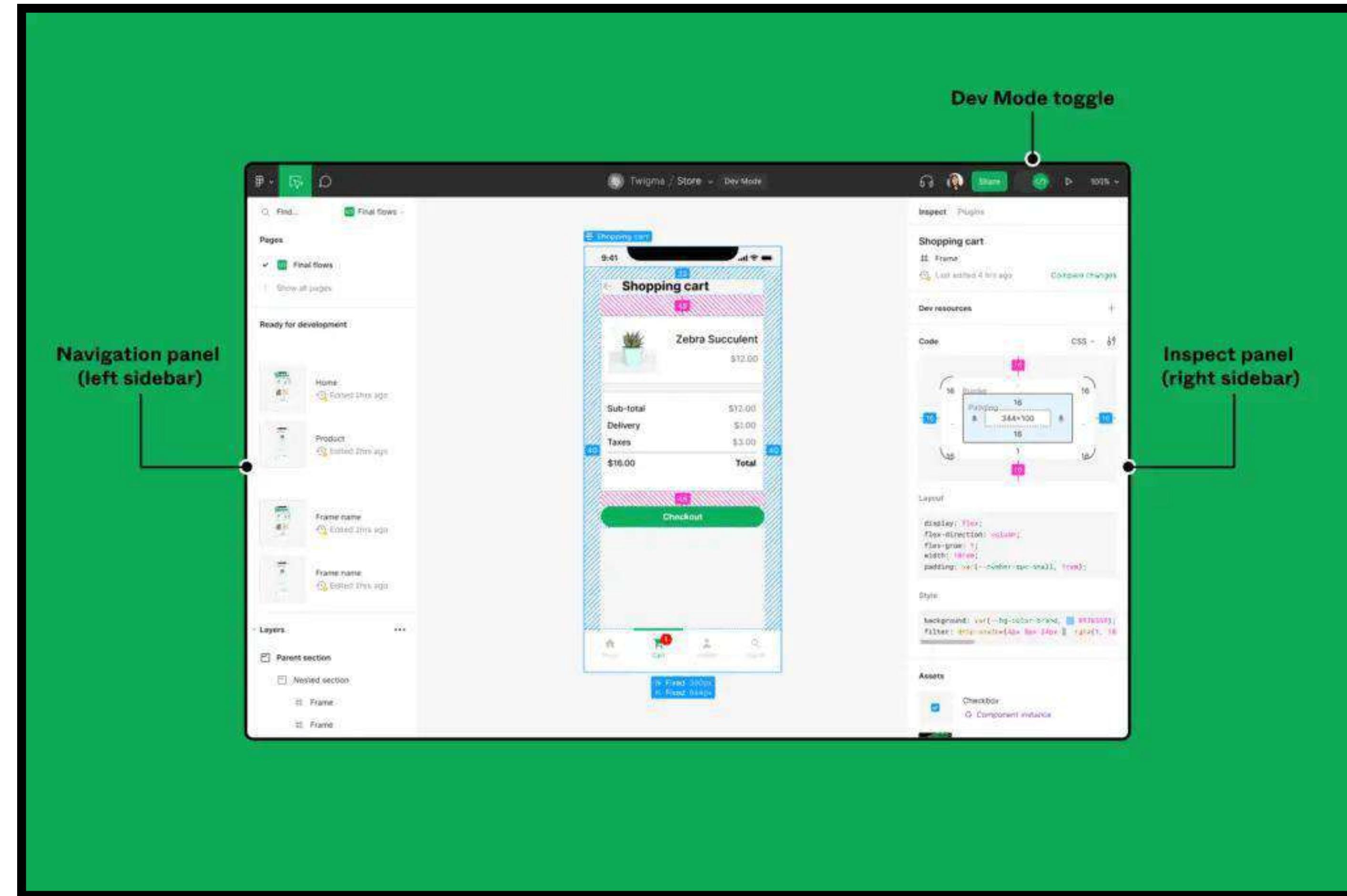
Shape tools เพิ่มรูปภาพหรือรูปร่างต่าง ๆ

Drawing tools เพิ่มลายเส้น

*****Resources** เพิ่ม Plugins หรือ Widgets ต่าง ๆ จาก Community

*****Phototype** การสร้าง Flow การทำงานของแอปพลิเคชัน

Dev mode



Dev mode

- ฟีเจอร์ใหม่ที่เพิ่มเข้ามาในปีนี้จาก Figma โดยที่ผู้ใช้งานจะ **สามารถเปิด Toggle ปุ่มเขียว ๆ ที่อยู่ด้านบนสุดทางขวาของหน้าจอ** เพื่อเข้าสู่หน้า Dev mode สำหรับ inspect งานเดี๋ยวนี้ได้จากไฟล์บน Figma ได้เหมือนกับหน้าตาที่เราใช้งาน inspect mode บน Google chrome
- Shortcut ใหม่สำหรับการเปิด Dev mode คือ **SHIFT + D**
- Developer จะ **ไม่ต้องทนเห็น Layer ยุบยับซับซ้อน** หรือกังวลว่าจะเลือกไฟล์ผิดอีกต่อไป
- Variables จะมาแสดงในฝั่งของ Inspect panel เช่นเดียวกัน แปลว่า Developer **สามารถดึงชื่อของ component, design tokens และตัวแปรอื่นๆ** ออกมาโดยไม่ต้องเสียเวลาในการหา

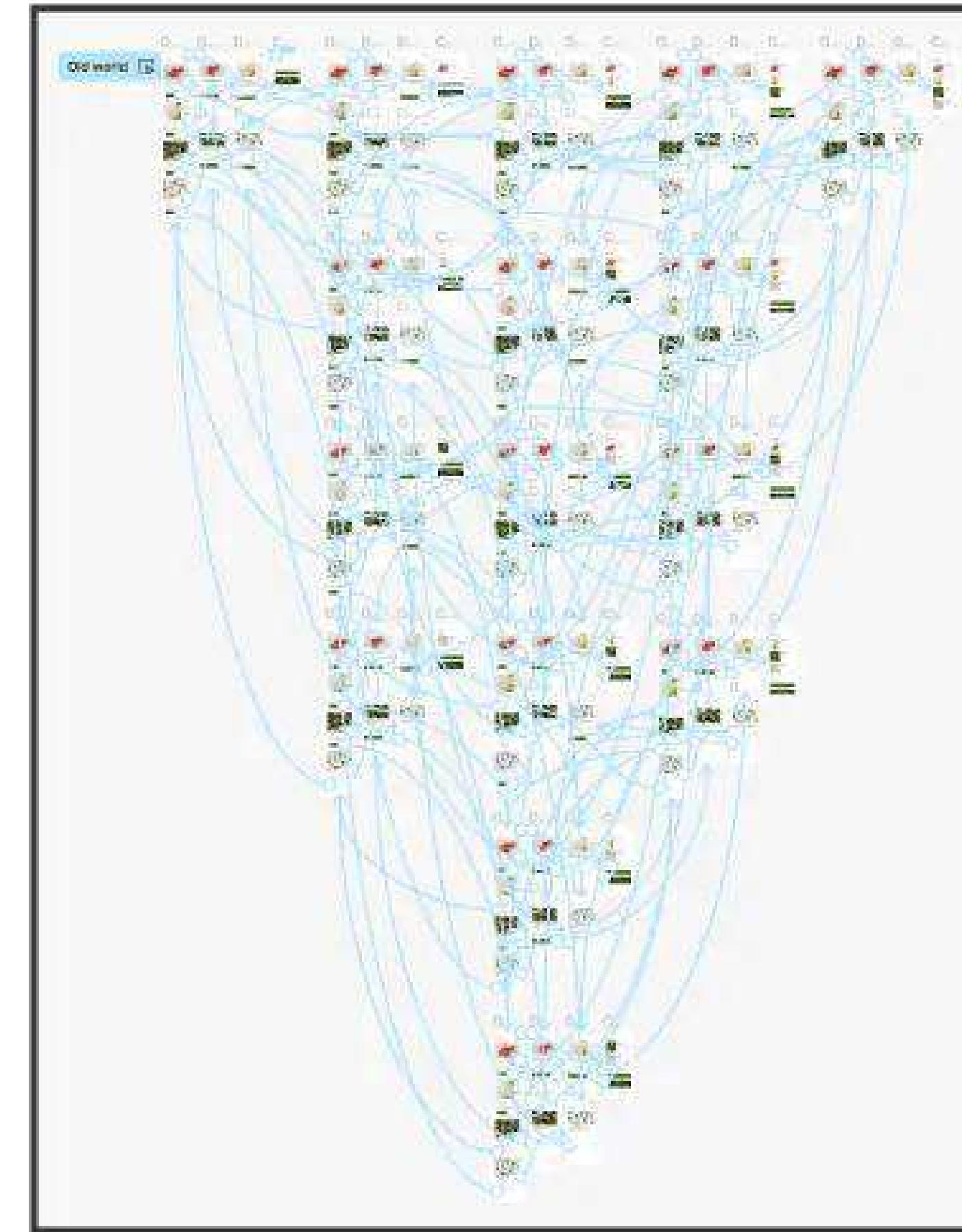
Dev mode จะใช้งานฟรีได้จนถึงสิ้นปี 2023 เท่านั้นผู้ที่จะใช้งานฟีเจอร์นี้ได้จะต้องเสียเงินต้องสมัครเป็นแพน Professional ขึ้นไป

Advanced Prototyping

- มีการเพิ่มฟังก์ชันในการสร้างตัวแปร Variables ขึ้นมาได้ ซึ่งจะสามารถเก็บค่า Attribute ต่างๆ ได้มากมาย
- เช่น สี (Color), ข้อความ (String), Boolean (True, False), ตัวเลข (Number)
- เพื่อให้ใช้งาน **คล้ายกับการเขียนโค้ด**

Advanced Prototyping

Before variables

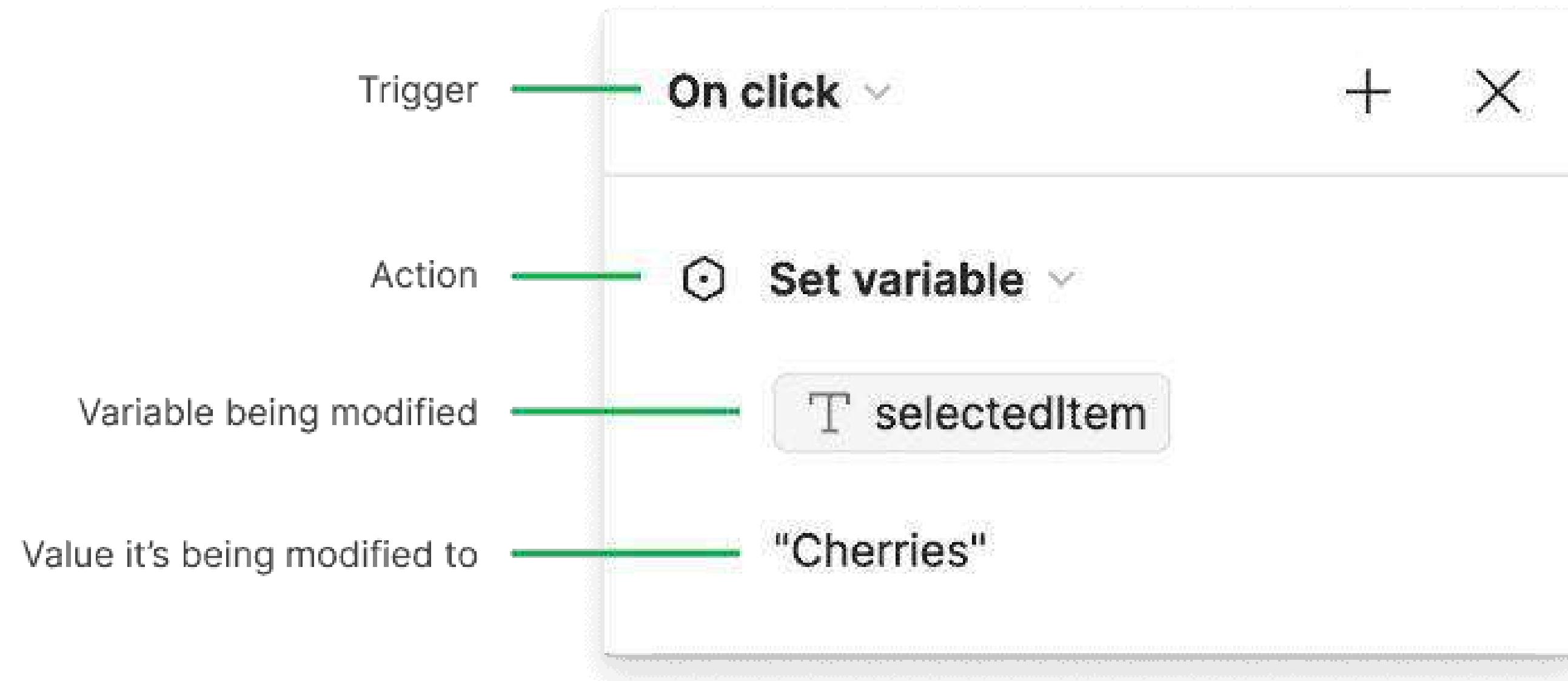


After variables

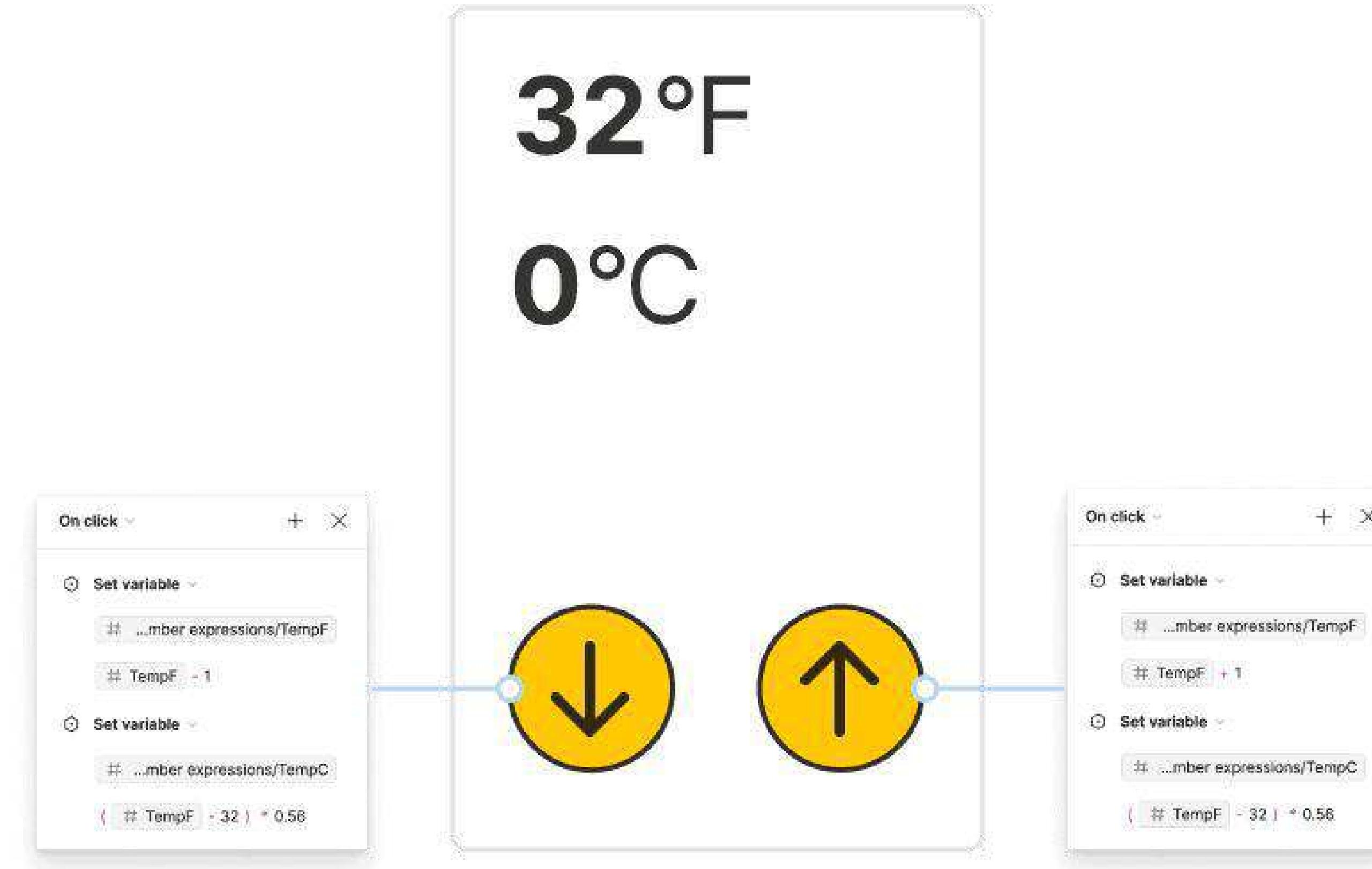


Advanced Prototyping

- ฟีเจอร์ใหม่ที่เพิ่มเข้ามาในหน้าของ Prototype จากปกติที่เราจะใส่ On click, On hover ได้ปัจจุบัน โดยสามารถเพิ่ม **Variables** ที่เราสร้างไว้ในฟีเจอร์ของ **Variables** นำมาใส่ไว้ในฟีเจอร์นี้ เพื่อให้กำ การตั้งค่าให้ Prototype ของเรารับแต่งได้ตามที่เราต้องการจะใช้งาน



Advanced Prototyping

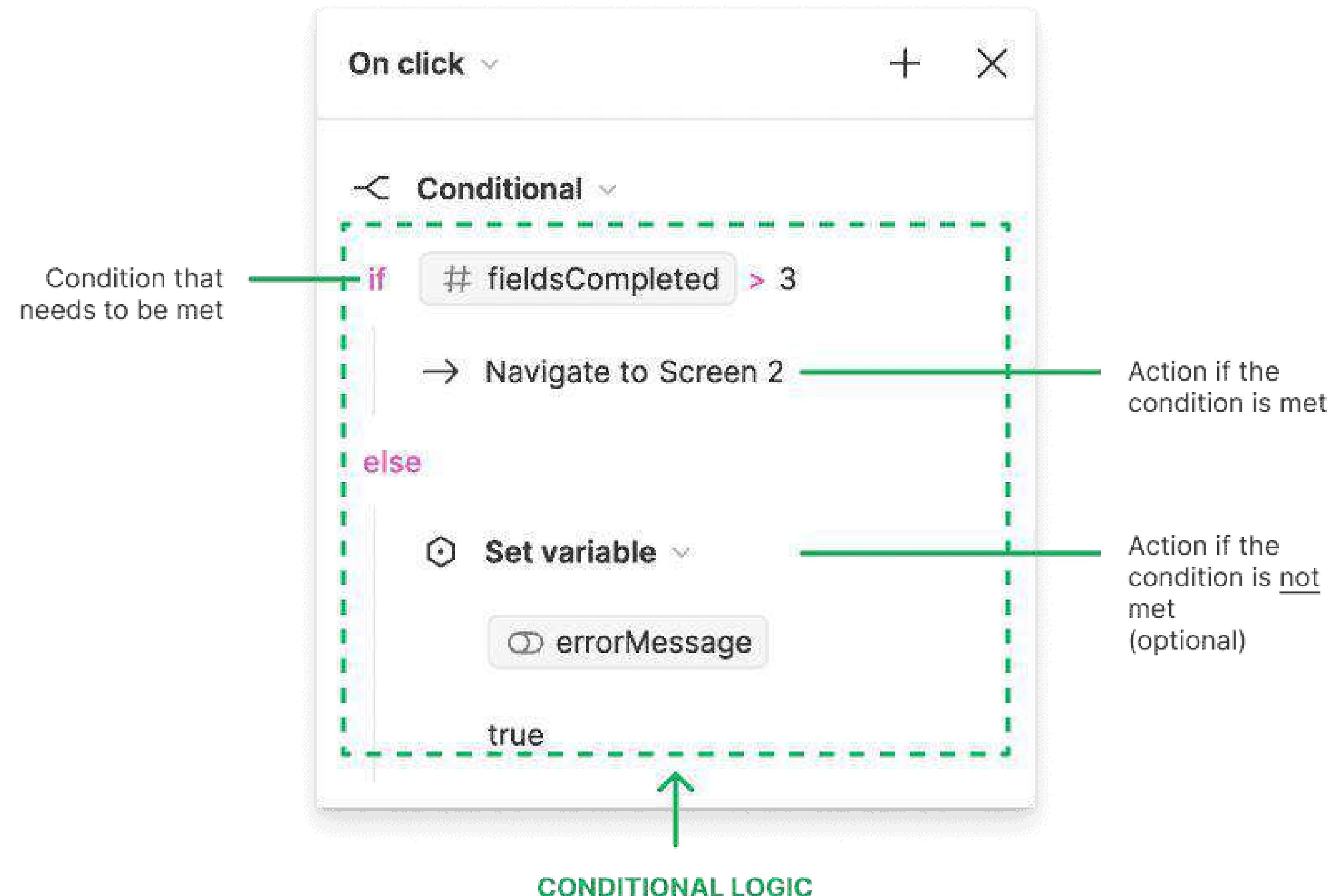


Select the slide and press **Shift + Space**
to preview this prototype!

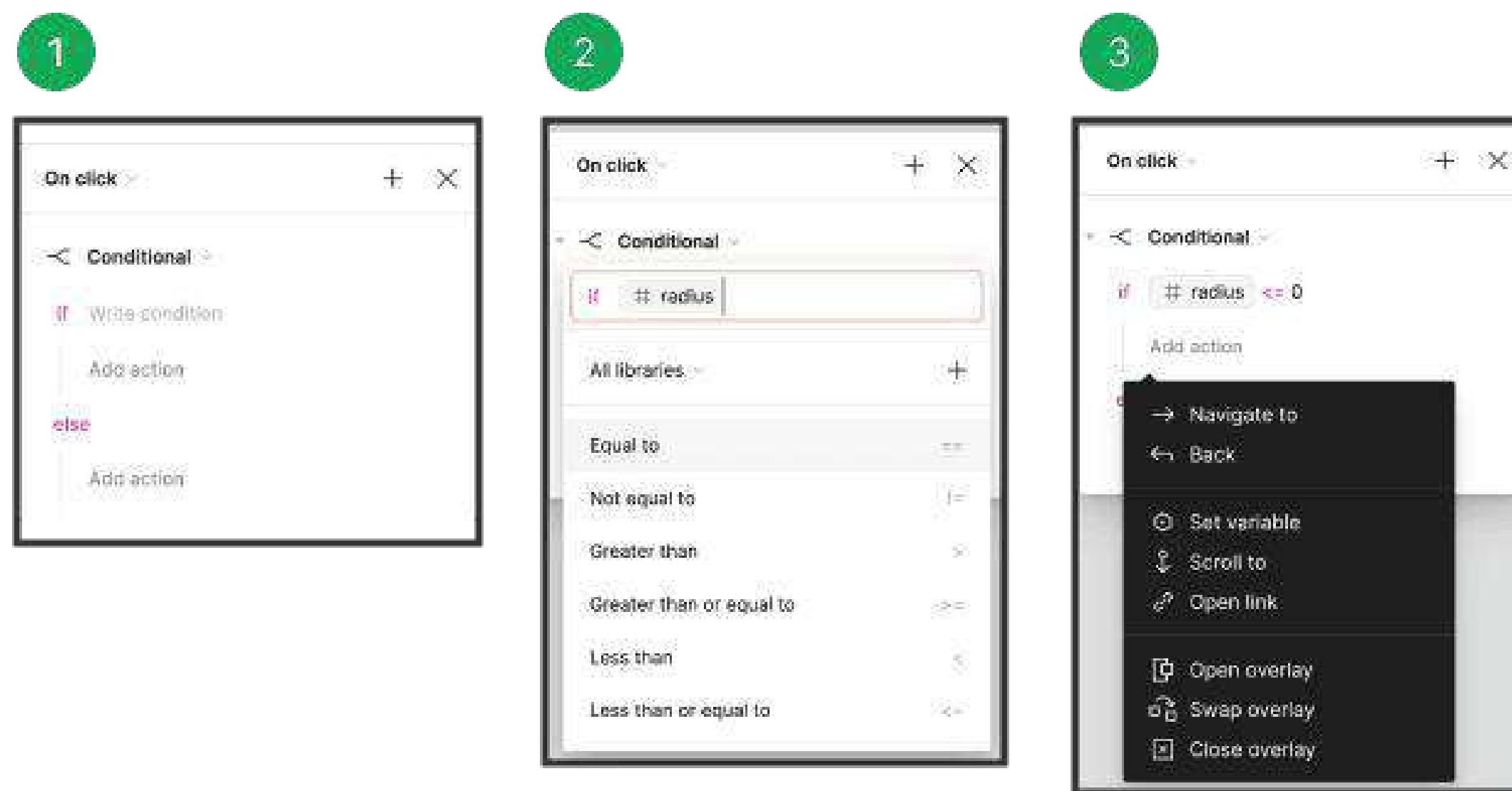
Advanced Prototyping

นอกจากนี้ยังใช้งานเรื่องของ Expressions ได้กับ Variables ค่าอื่นๆ ได้ด้วย เช่น **String** หรือ **Boolean**

Advanced Prototyping



Advanced Prototyping



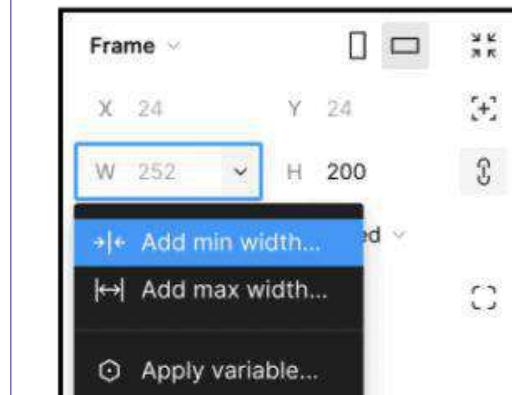
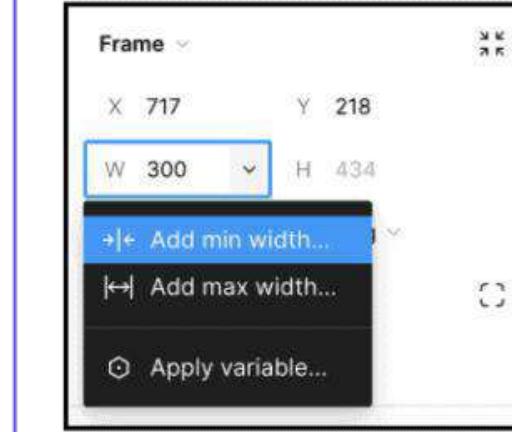
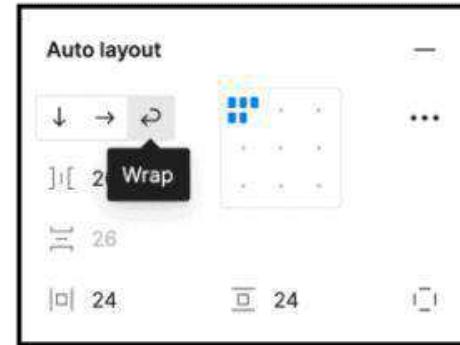
ตัวอย่างการใช้ conditional ใน If เราสามารถใส่ค่าได้ดังต่อไปนี้คือ

ชื่อตัวแปร	ตัวแปร
Equal to	<code>==</code>
Not equal to	<code>!=</code>
Greater than	<code>></code>
Greater than or equal to	<code>>=</code>
Less than	<code><</code>
Less than or equal to	<code><=</code>

New Auto-layout wrap

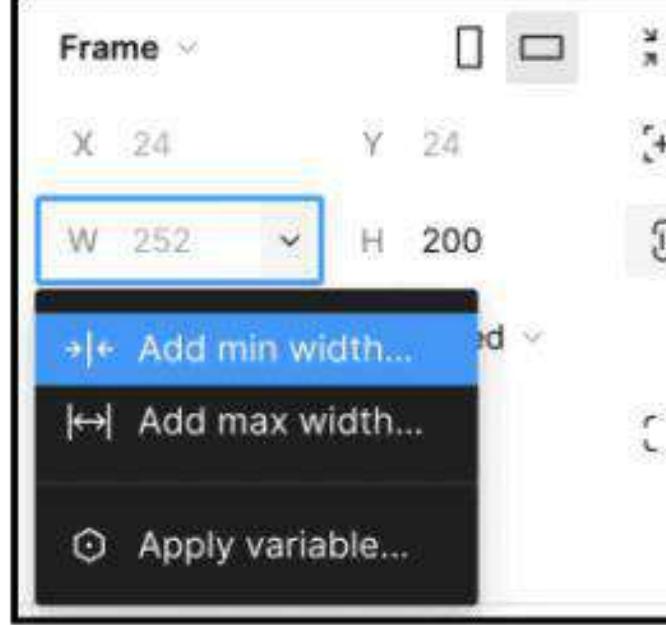
- ฟีเจอร์ใหม่ที่จะช่วยให้เราทำงานด้าน Responsive ง่ายขึ้น
- ฟีเจอร์ **Min width, max width, applying wrap** ที่ทำงานเชื่อมต่อกับ auto layout จะช่วยให้เราทำงาน responsive ได้แบบไม่ต้องคำนึงถึงหน้าจอ
- ถ้าทำงานเชื่อมต่อกับ Variables สำหรับ Design system และจะช่วยลดระยะเวลา

การทำงานของ Designer ได้หลายเท่าตัว

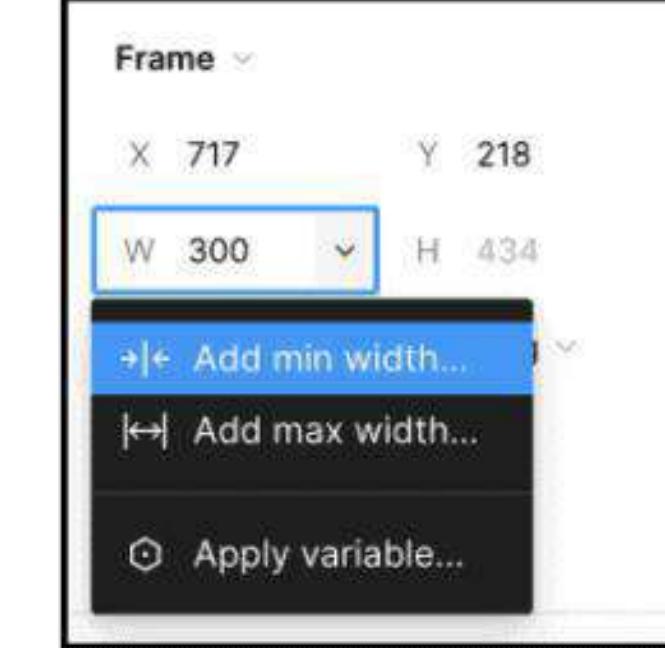
<p>Applying min / max width</p> <ol style="list-style-type: none"> Select the Cover Art Layer. In W (Width) in the Design Panel set the min width to 200px Select the Copy layer and set the min width also to 200px 	<p>Continued</p> <ol style="list-style-type: none"> Select the top level frame, Card, and set the min width to 248px (24px for padding on each side + 200px content) and the max width to 630px. 	<p>Applying wrap</p> <ol style="list-style-type: none"> Select the top level frame, Card, and apply Wrap. Now expand the width out beyond 474px, and BOOM, the content should wrap! 
---	---	---

New Auto-layout wrap

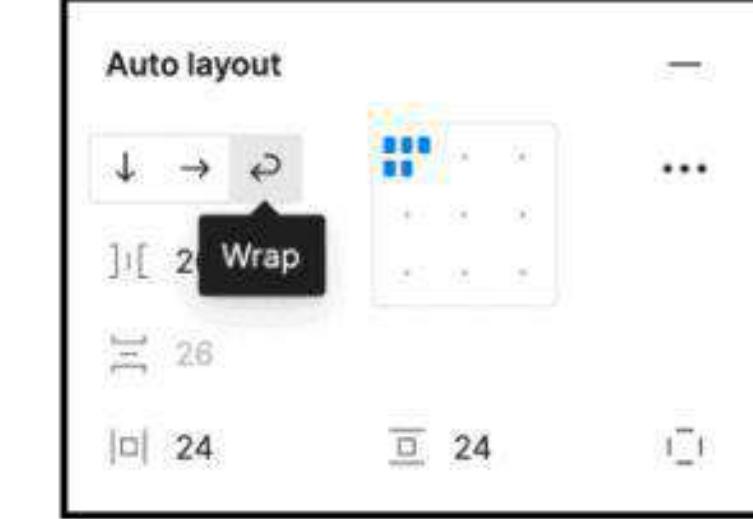
Applying min / max width

- 1 Select the **Cover Art Layer**. In W (Width) in the Design Panel set the min width to **200px**
- 2 Select the **Copy layer** and set the min width also to **200px**

Continued

- 3 Select the top level frame, **Card**, and set the min width to **248px** (24px for padding on each side + 200px content) and the max width to **630px**.


Applying wrap

- 4 Select the top level frame, **Card**, and apply **Wrap**.
- 5 Now expand the width out beyond **474px**, and BOOM, the content should wrap!

ตัวอย่างฟีเจอร์ของ **Min width, Max width** และ **Wrap** ที่อยู่ในหน้าของ auto layout

Variables

- ฟีเจอร์ใหม่ที่จะช่วยให้เราทำงานด้าน Responsive ง่ายขึ้น
- ฟีเจอร์ **Min width, max width, applying wrap** ที่ทำงานเชื่อมต่อกับ auto layout จะช่วยให้เราทำงาน responsive ได้แบบไม่ต้องคำนึงถึงหน้าจอ
- ถ้าทำงานเชื่อมต่อกับ Variables สำหรับ Design system และ **จะช่วยลดระยะเวลาการทำงานของ Designer ได้หลายเท่าตัว**

Variables

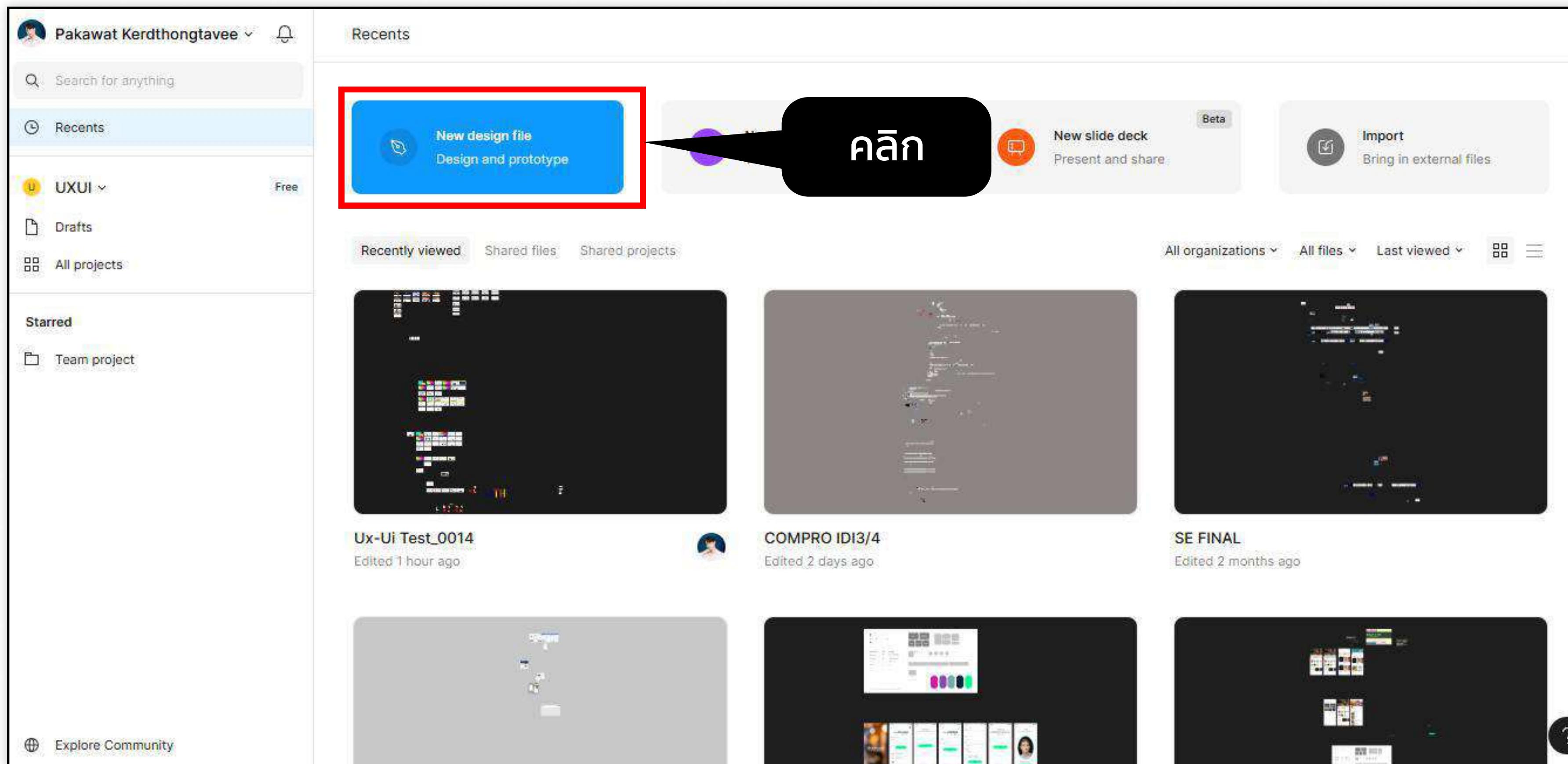


System Spacing collection consisting of number variables.

System Spacing		Name	Value	+
All variables	8	# spacing-none	0	
		# spacing-xxs	4	
		# spacing-xs	8	
		# spacing-sm	16	
		# spacing-md	24	
		# spacing-lg	32	
		# spacing-xl	64	
		# spacing-xxl	128	
+ Create variable				

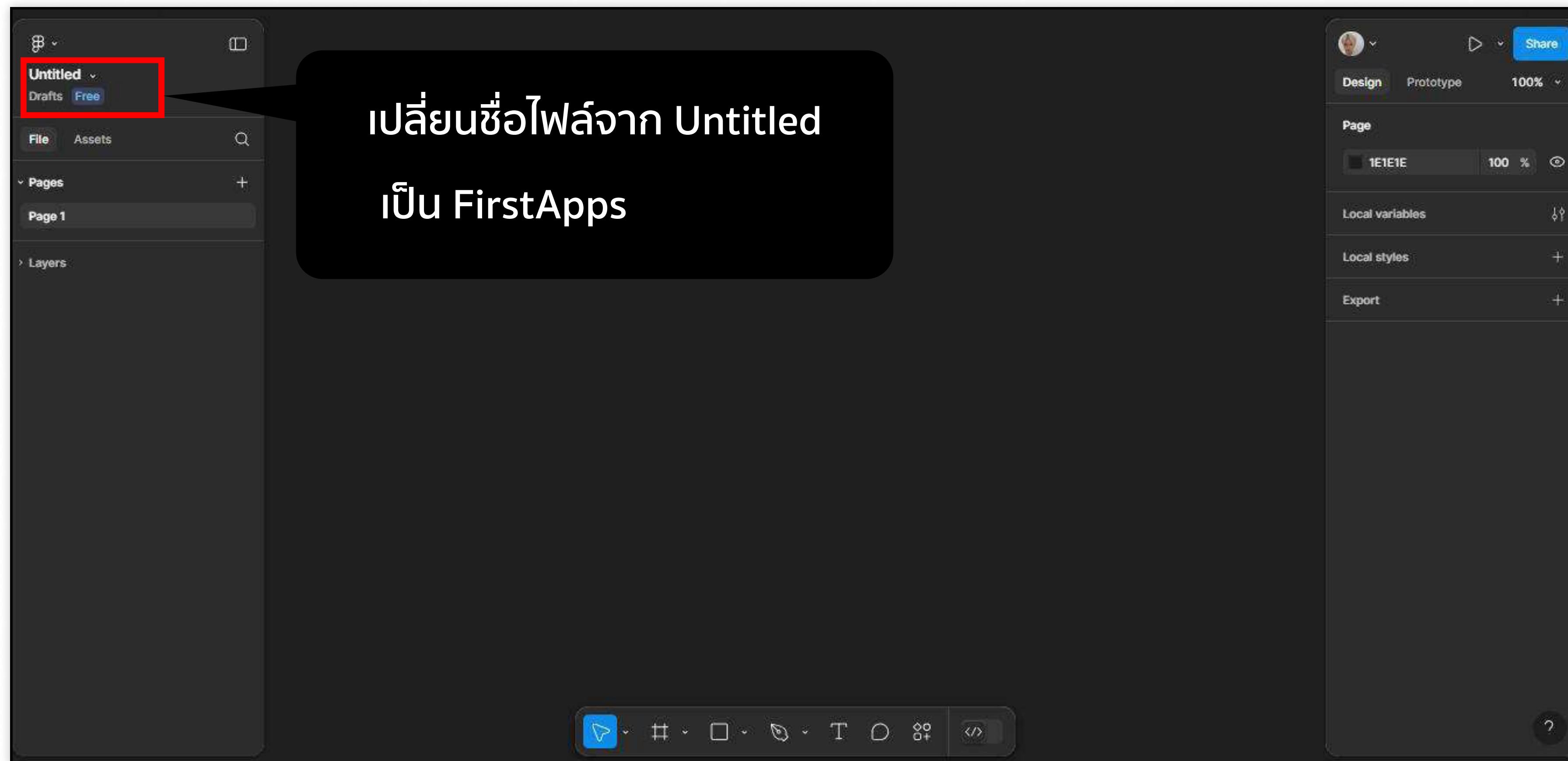
สร้างชิ้นงานแรก

1. ที่หน้าจอเริ่มต้นของโปรแกรม Figma คลิกที่ New design file (Design and prototype)



สร้างชิ้นงานแรก

2. เมื่อเข้ามาที่หน้า Untitled ให้เปลี่ยนชื่อ Drafts ของงาน

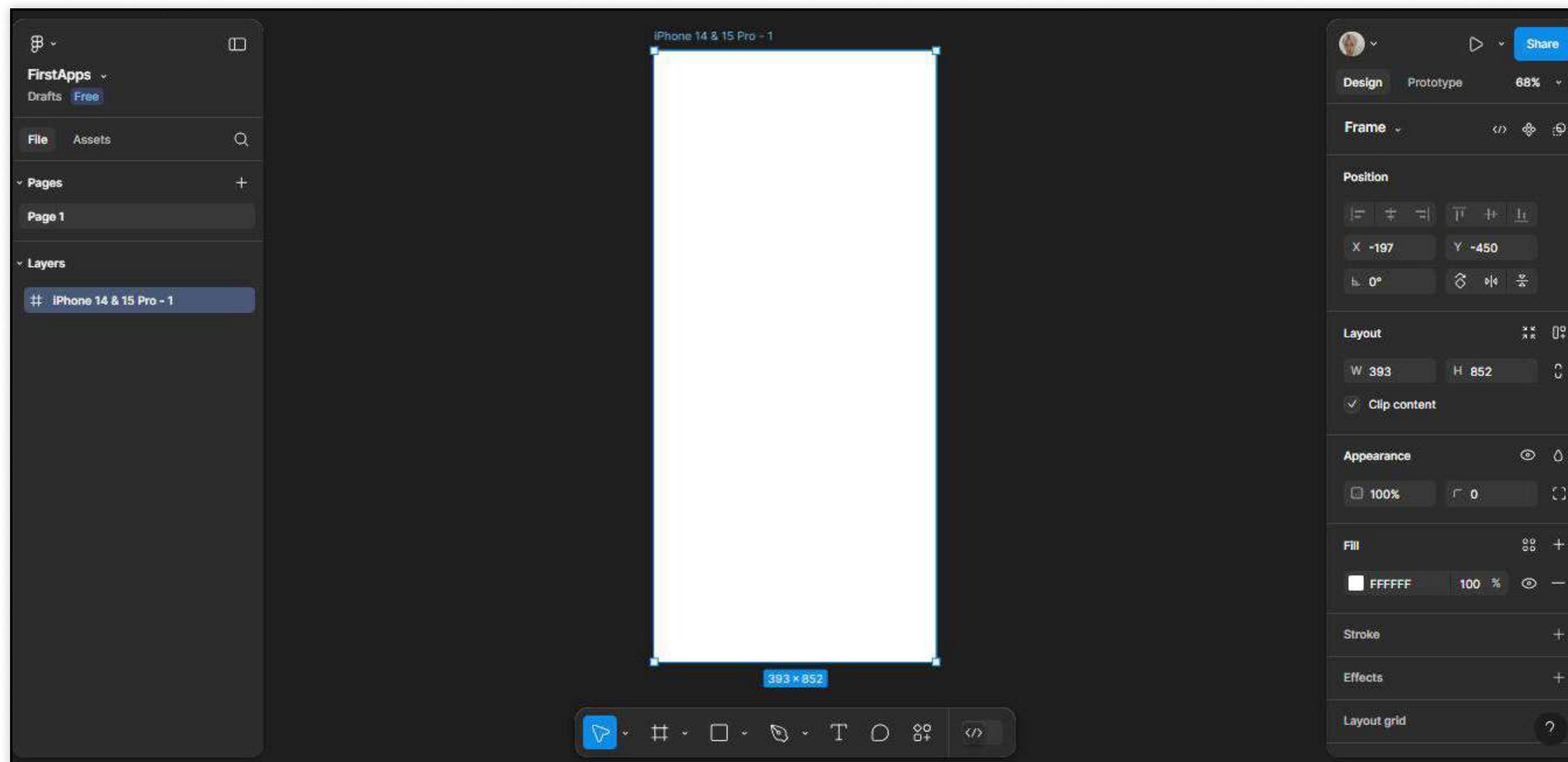


ทดลองสร้างหน้าจอแรก

เลือกเฟรมหรือสัญลักษณ์



เลือก iphone 14&15 Pro

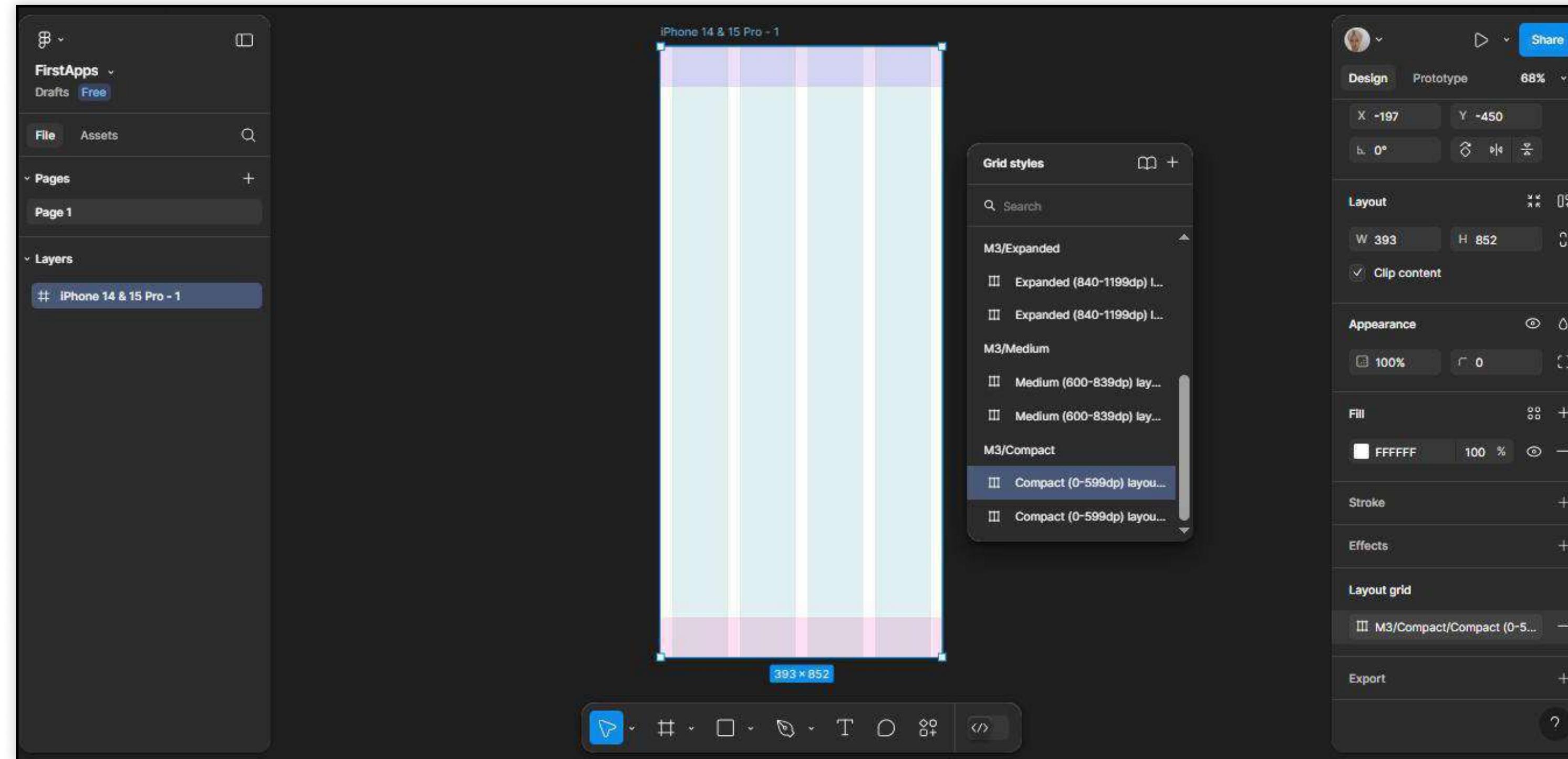


สร้าง Grid

ไปที่เมนู Layout Grid กดเครื่องหมาย + และคลิกที่ตามภาพ



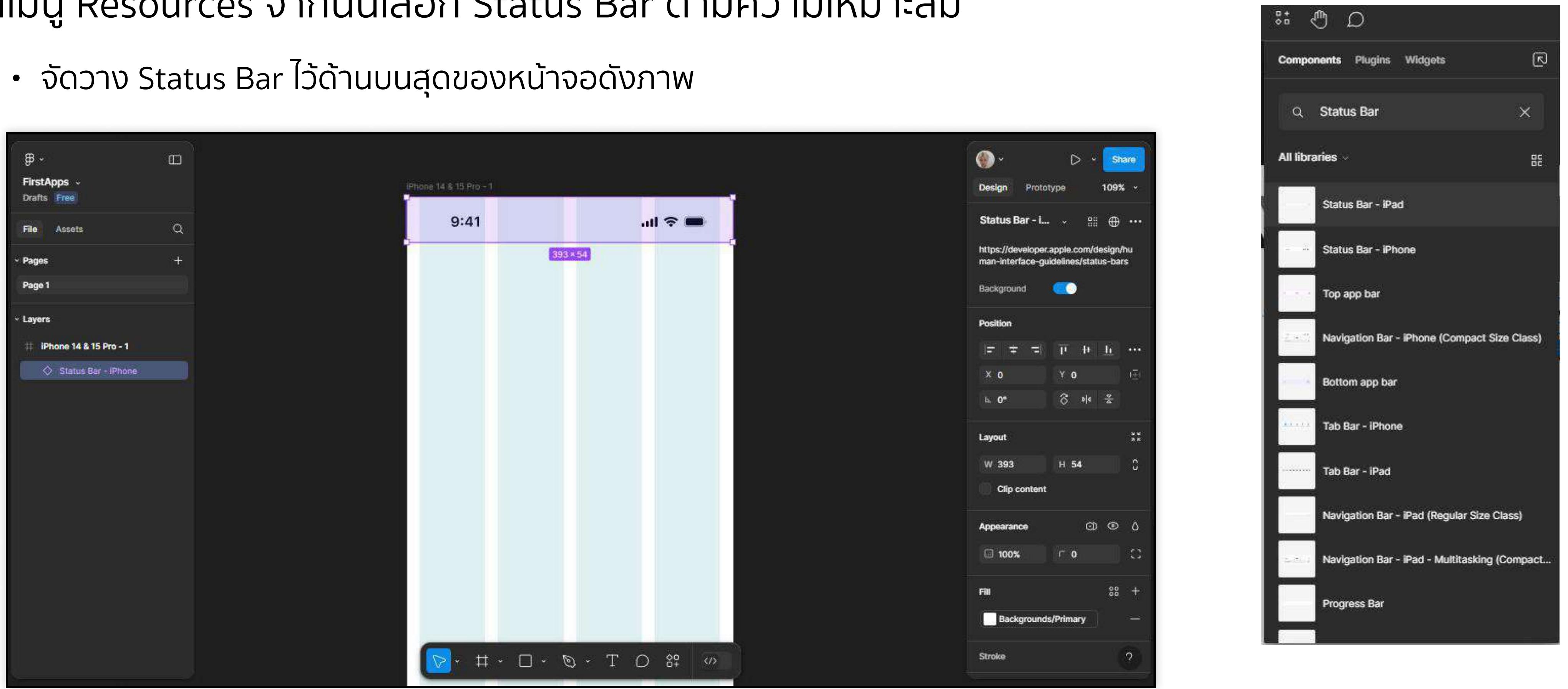
- จะแสดง Grid Styles ให้เลือบลงมาเจอ M3/Compoact จากนั้นเลือก Compact (0-599dp)



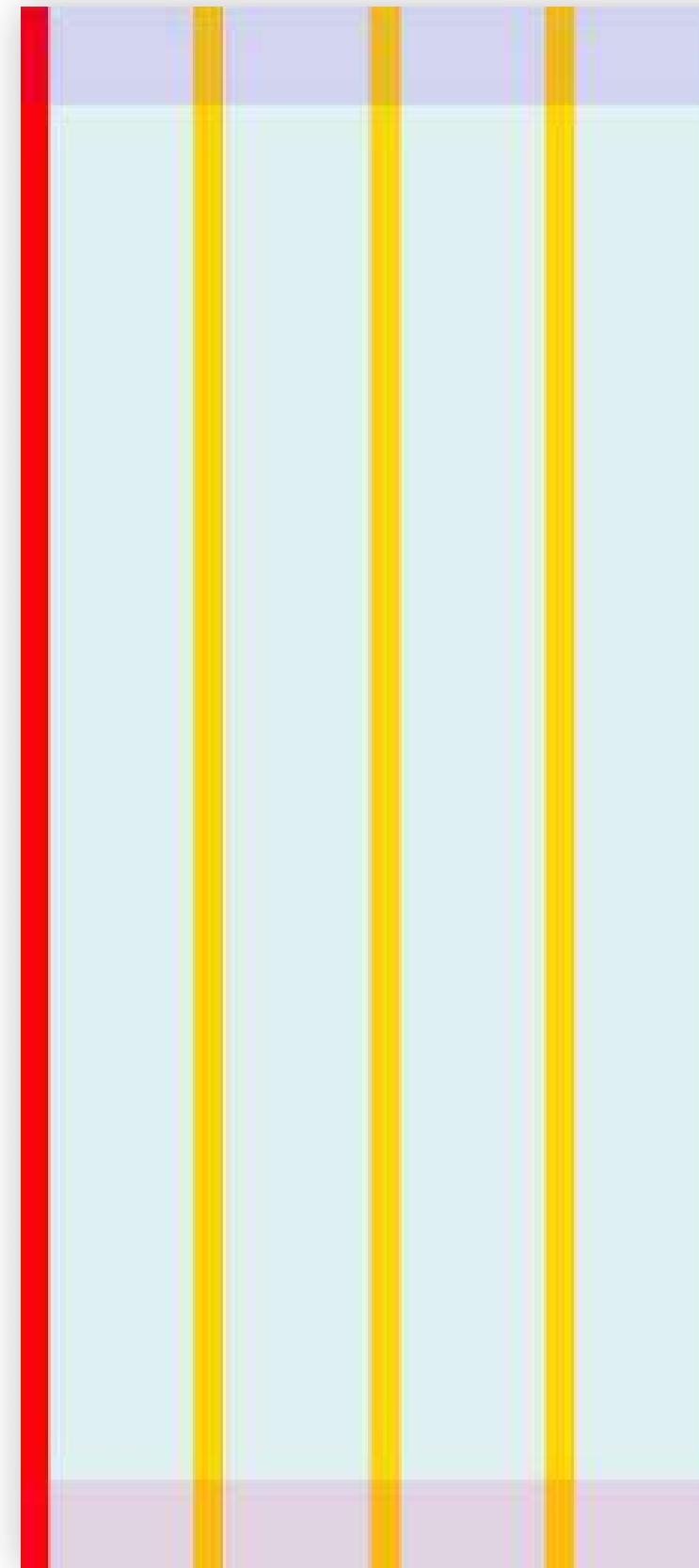
ใส่ Status Bar

ไปที่เมนู Resources จากนั้นเลือก Status Bar ตามความเหมาะสม

- จัดวาง Status Bar ไว้ด้านบนสุดของหน้าจอเด้งภาพ



จุดที่ควรทราบ



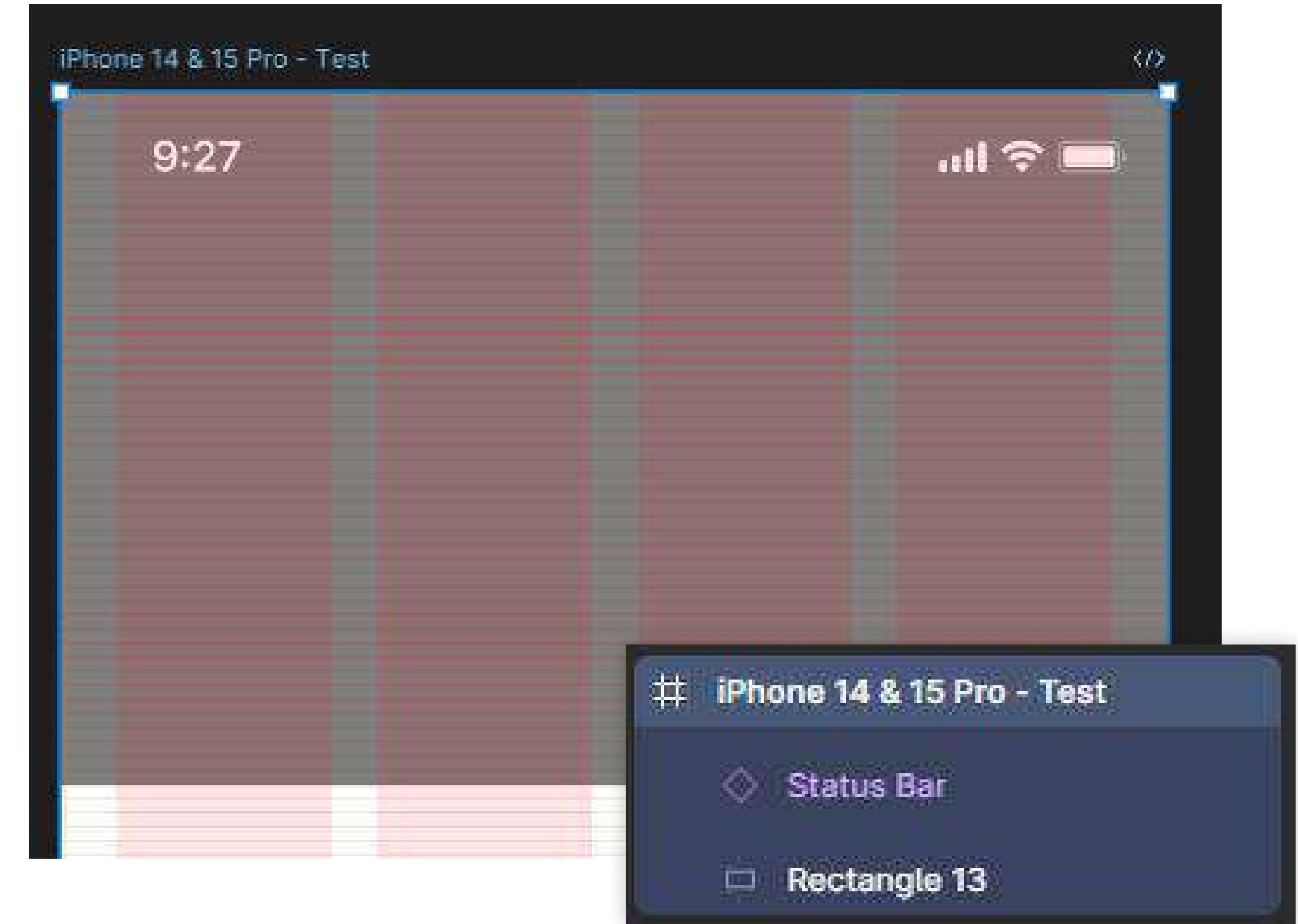
ในการสร้าง Grid นั้นมีหลายรูปแบบ

- เพื่อช่วยให้งานออกแบบเว็บง่ายขึ้น
- อีกทั้งจะช่วยให้การออกแบบมีความเป็นระเบียบมากขึ้น

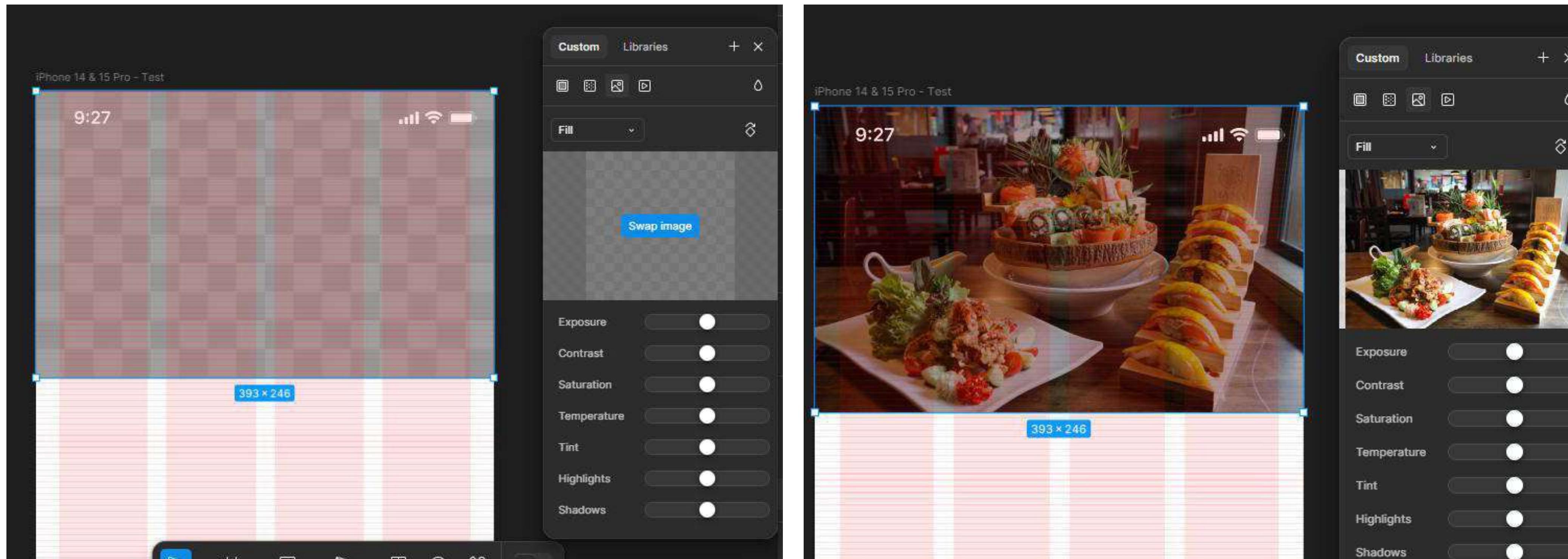
Grid ประกอบไปด้วย

- Column คือการแบ่ง Grid เป็น Block
- Gutter คือระยะห่างระหว่าง Column สังเกตได้จากช่องสีเหลืองที่เรียงกันไป
- Margin คือระยะห่างระหว่างขอบแม่ปั๊มน้ำ ก็คือส่วนซ้ายสุดและขวาสุดส่วนสีแดง

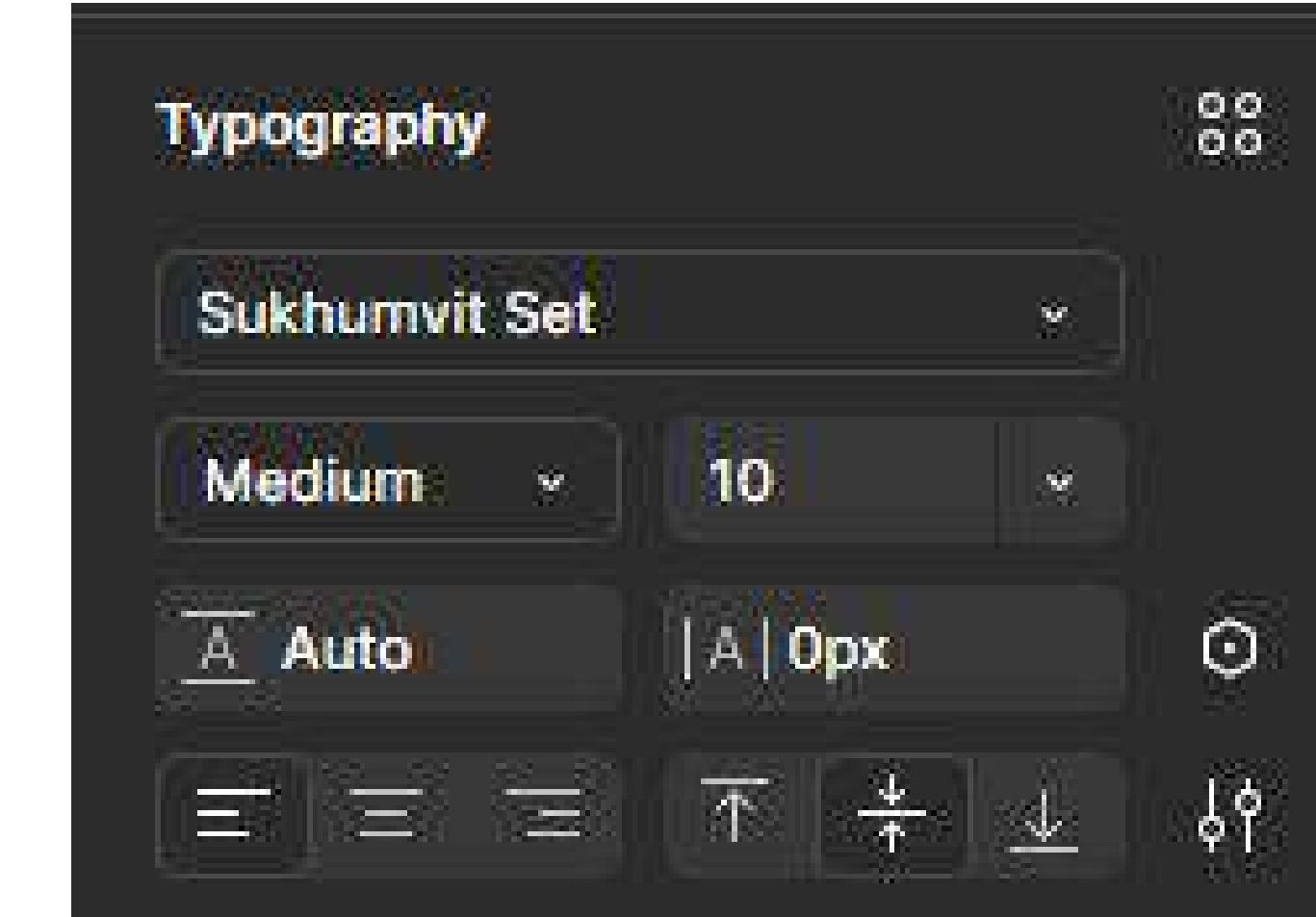
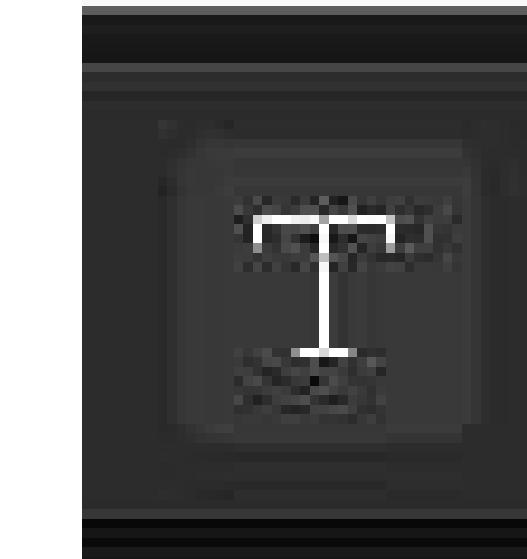
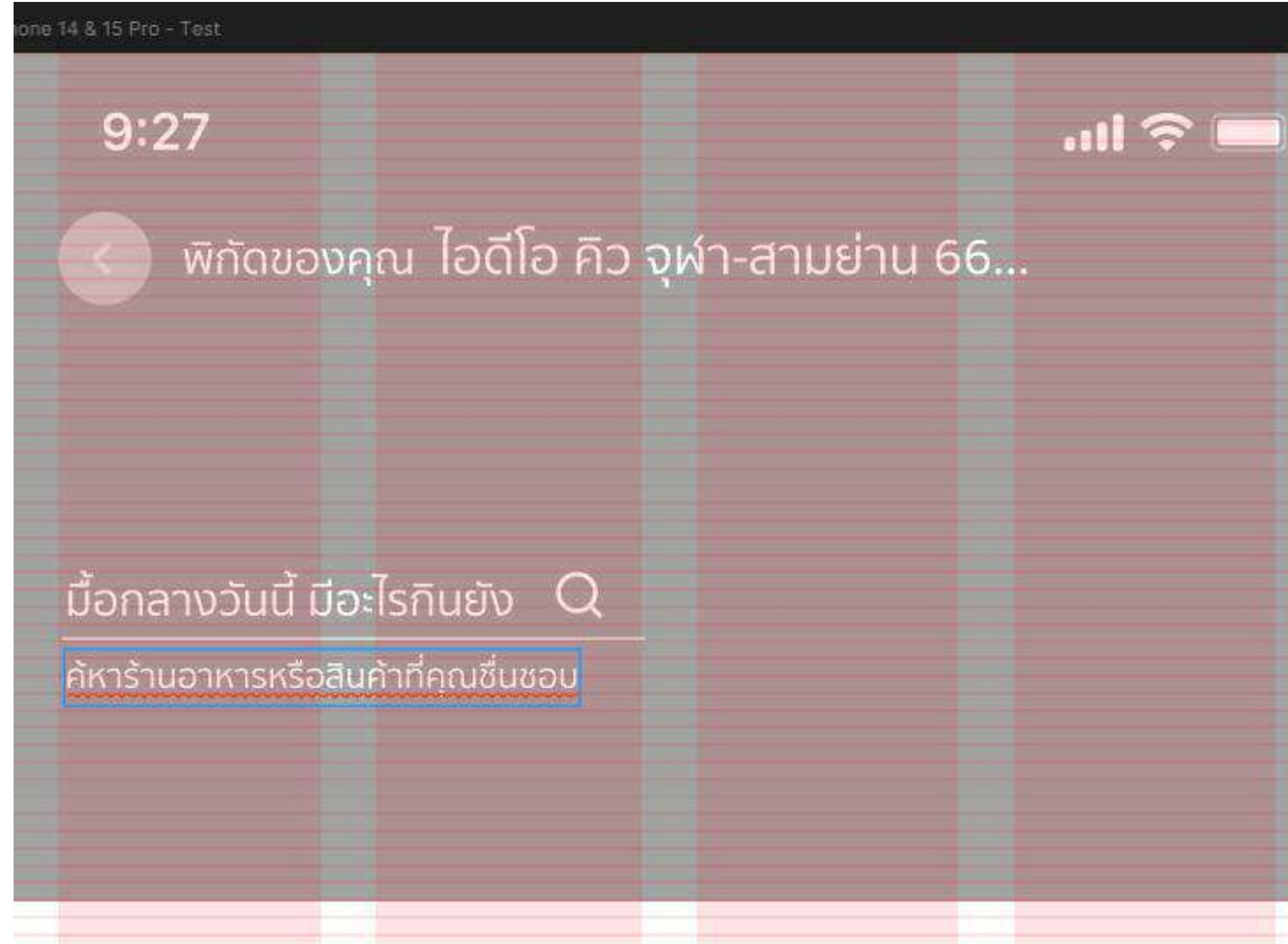
ทดลองสร้าง สีเหลี่ยม



ทดลองใช้ภาพ

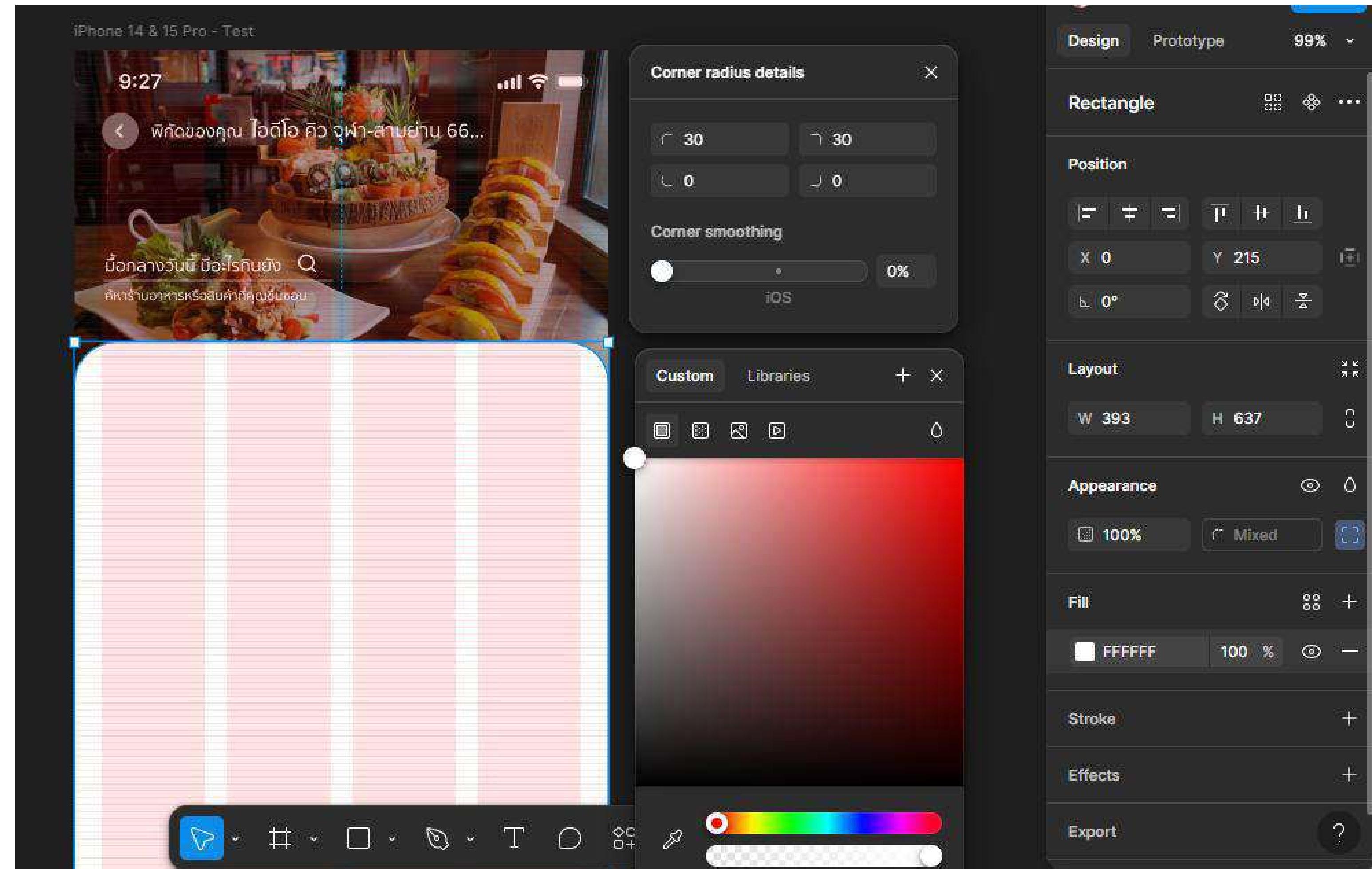


ทดลองใช้ข้อความ

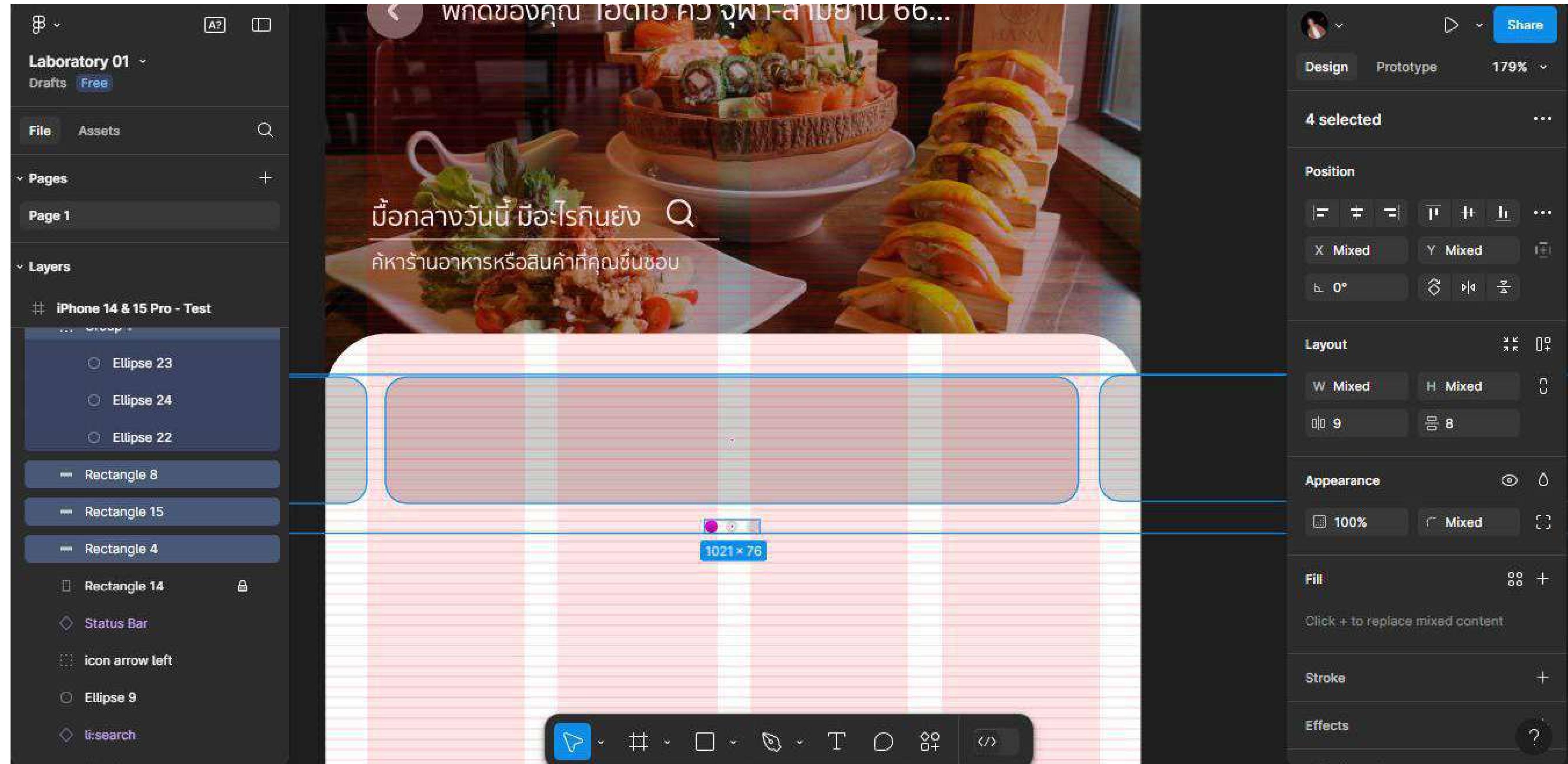


- เลือก Text จัดข้อความ เลือกความหนาตามความเหมาะสม

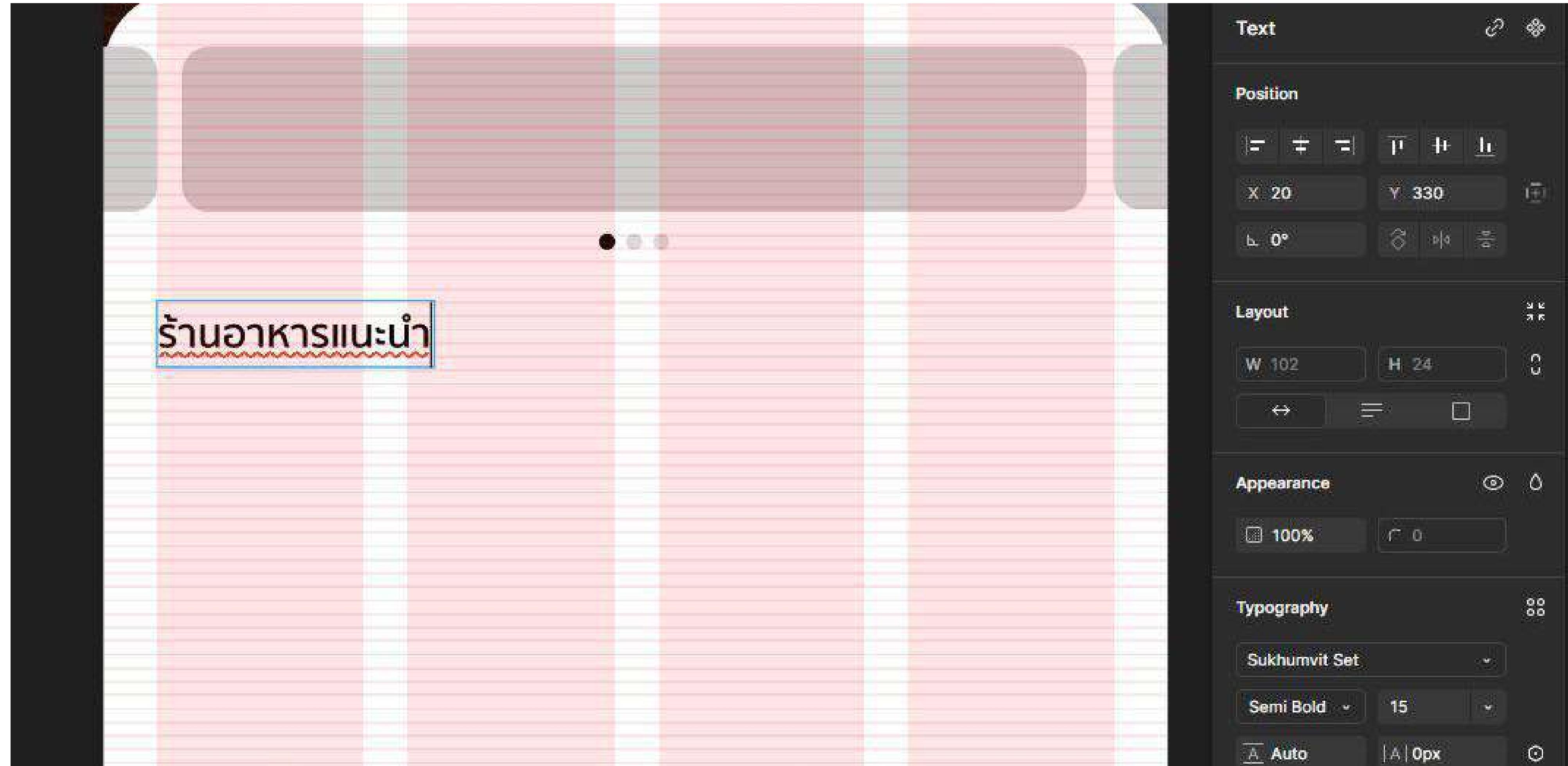
สร้างสีเหลี่ยมอีก 1 อันและปรับความโค้ง



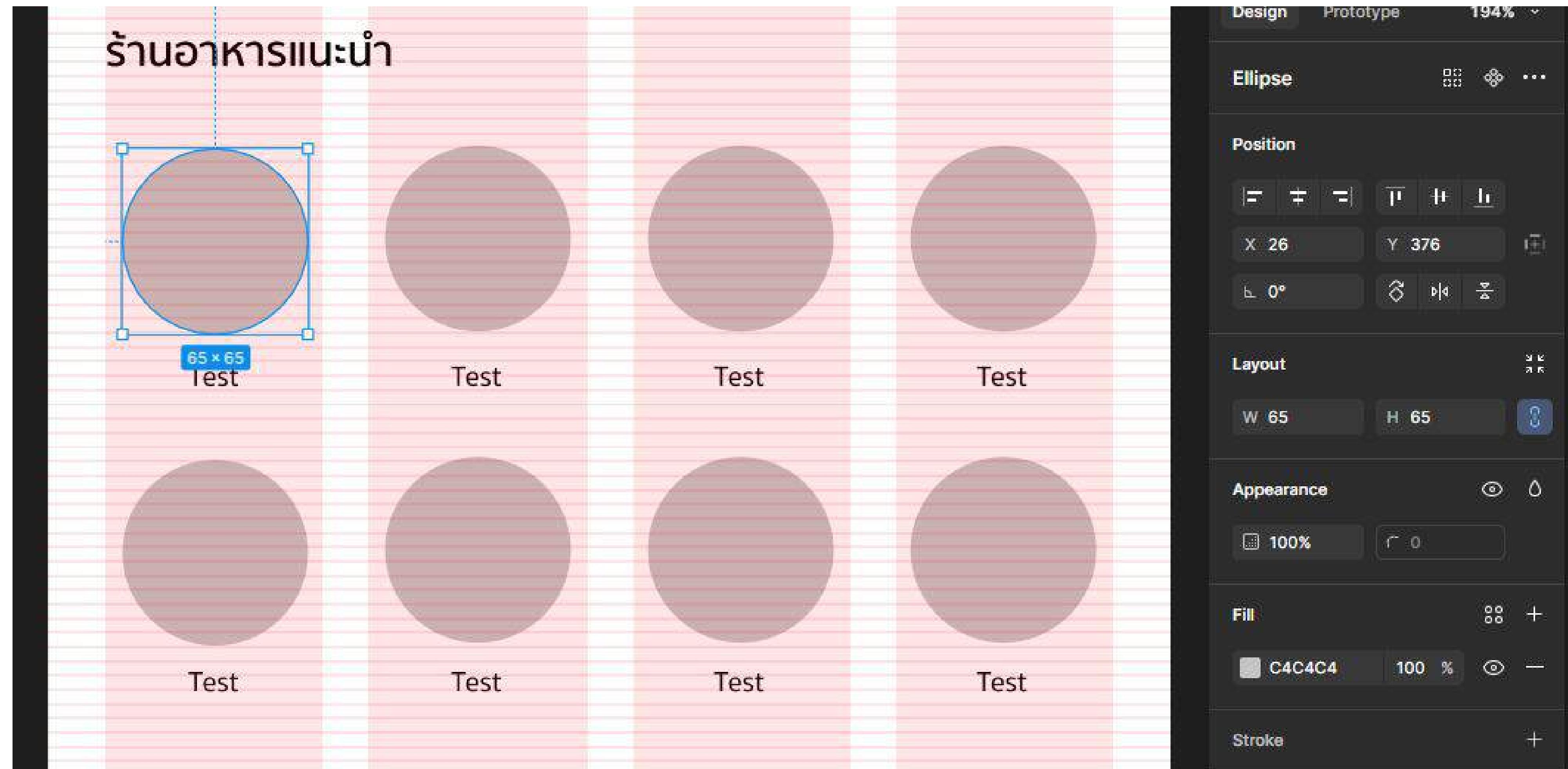
สร้างสีเหลี่ยมและปรับมุมดังภาพ



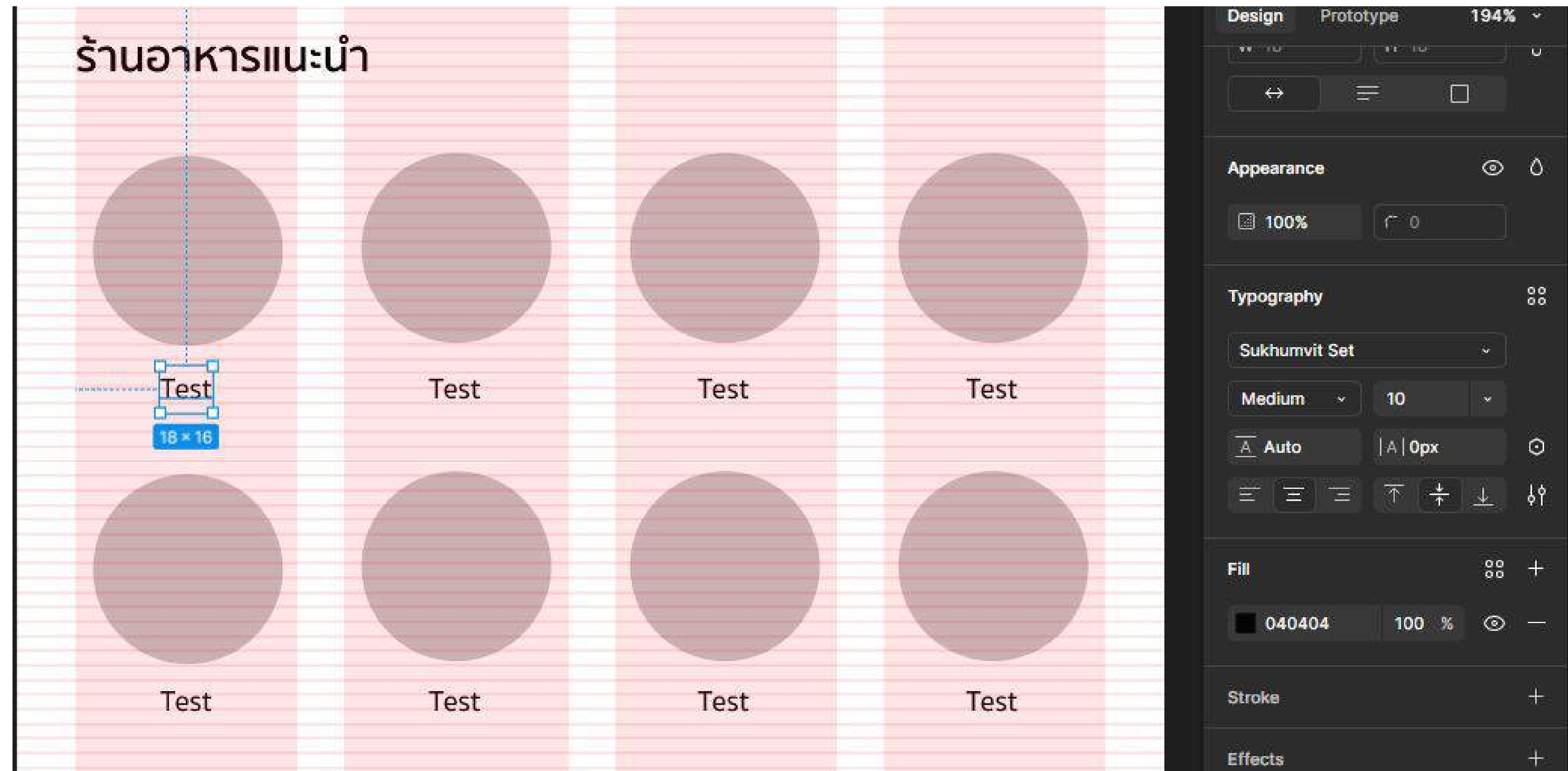
สร้างข้อความและปรับความหนาตามภาพ



สร้างวงกลมสำหรับการใส่ภาพทั้งหมด 8 ดวง



สร้างกลุ่มข้อความสำหรับการใส่ข้อความทั้งหมด 8 กลุ่ม



ใส่ภาพและรายละเอียดของร้านค้า

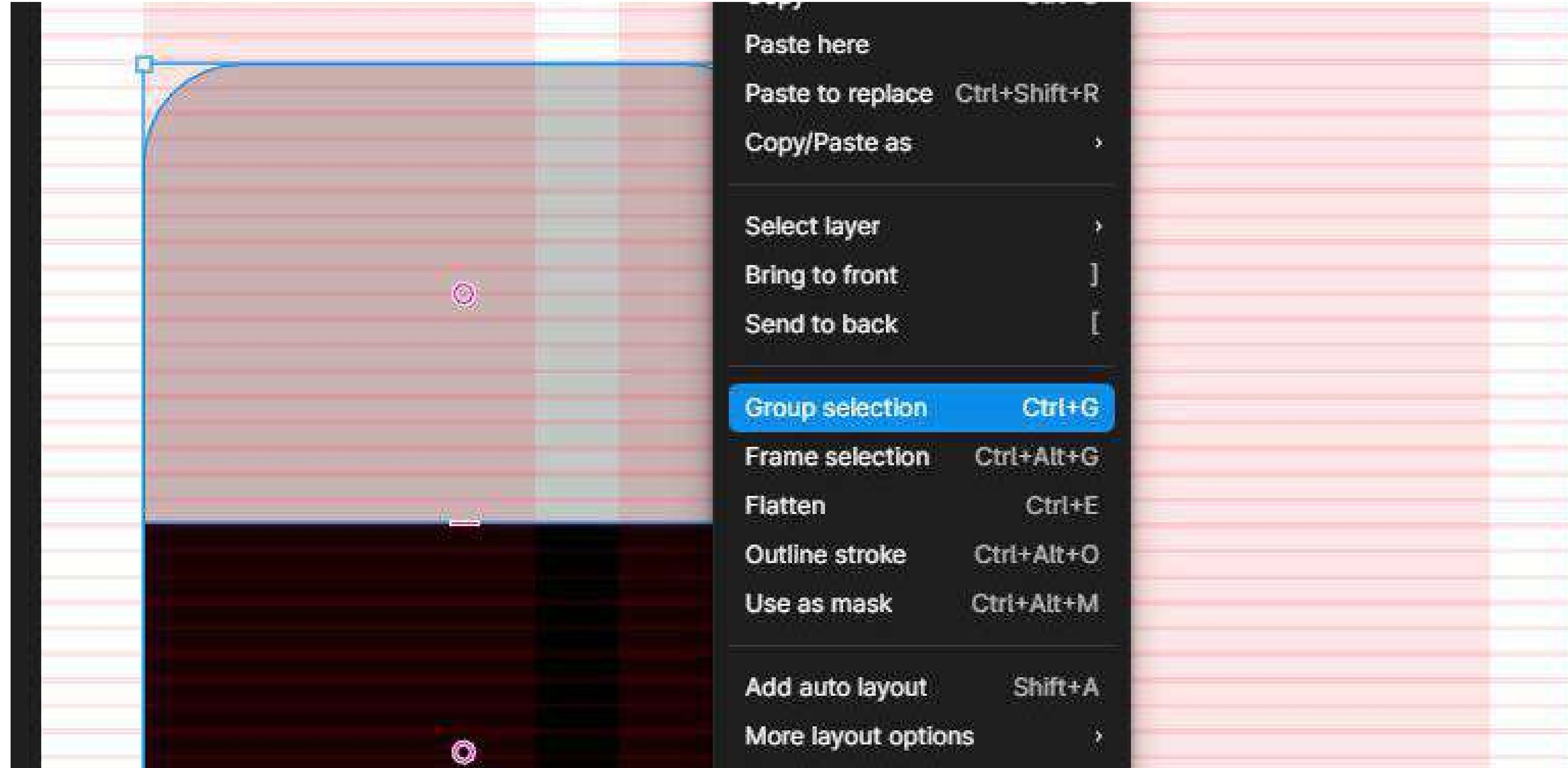


สร้างสี่เหลี่ยมทึ้งหมด 2 ชิ้น และปรับค่าดังภาพ

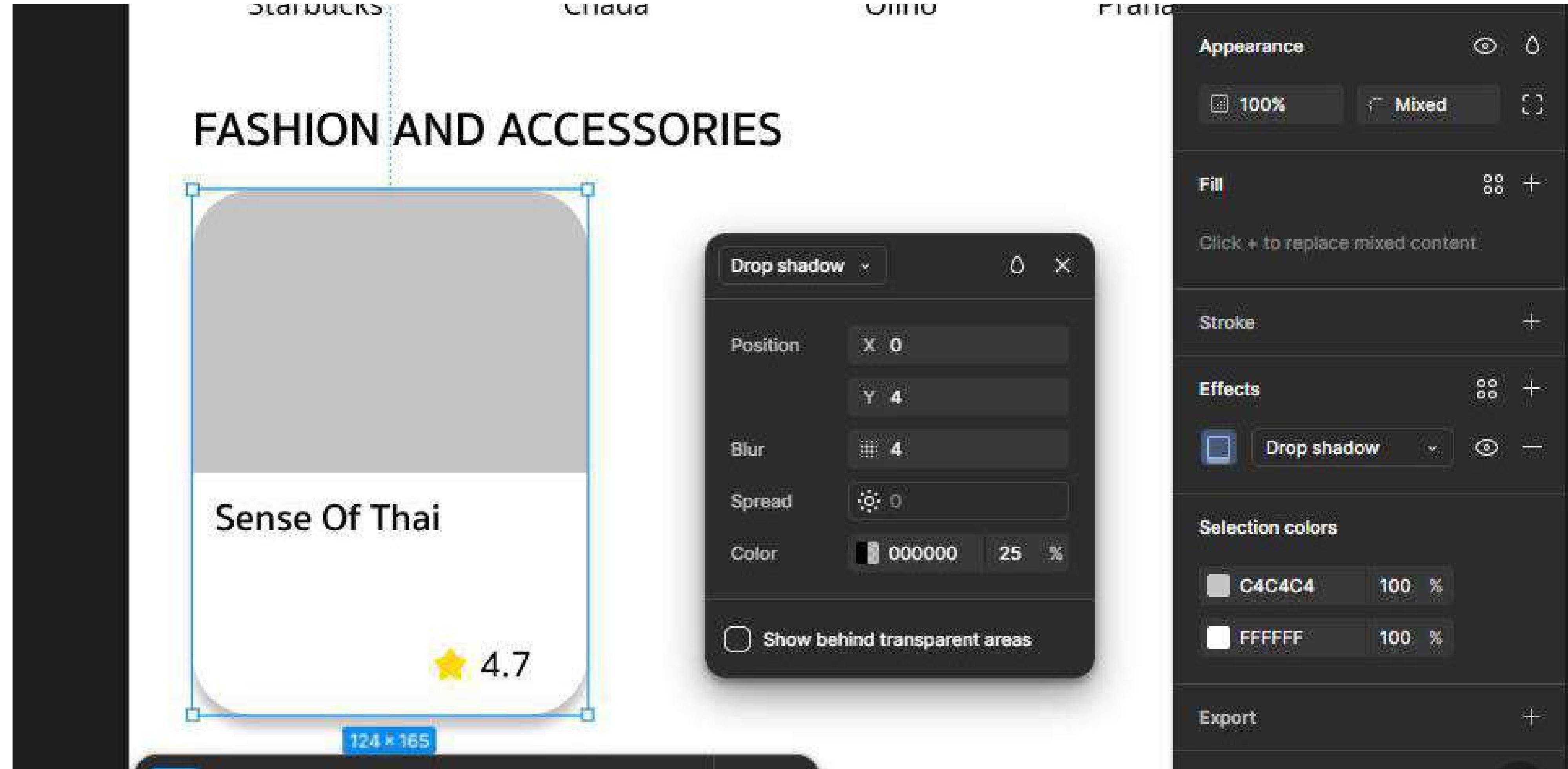


- ชิ้นที่ 1 ปรับความโค้งเฉพาะข้างบน
- ชิ้นที่ 2 ปรับความโค้งเฉพาะข้างล่าง

Group รวม 2 ชิ้น ให้ Union กัน

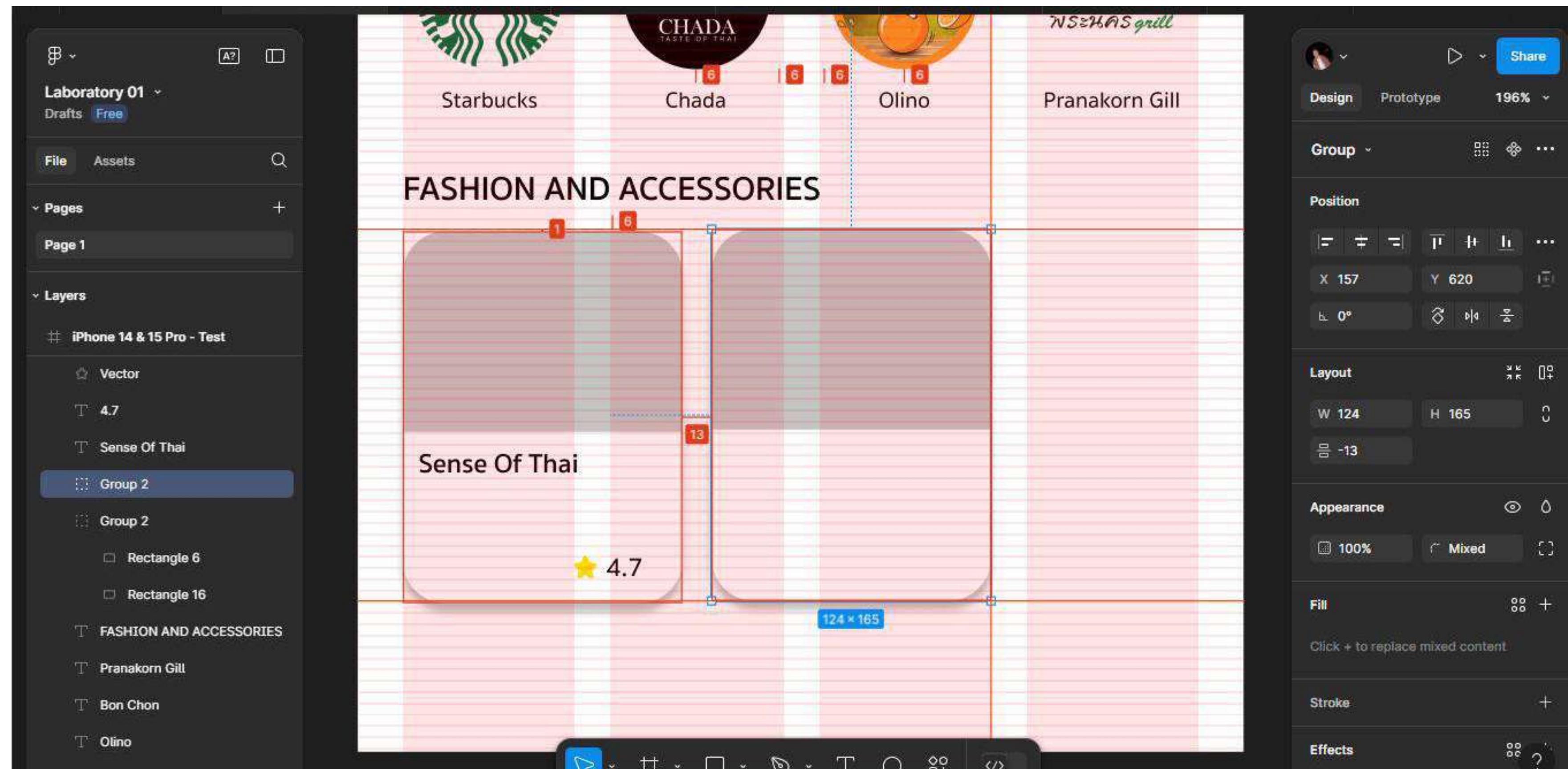


สร้าง Effects และใส่ข้อความดังภาพ



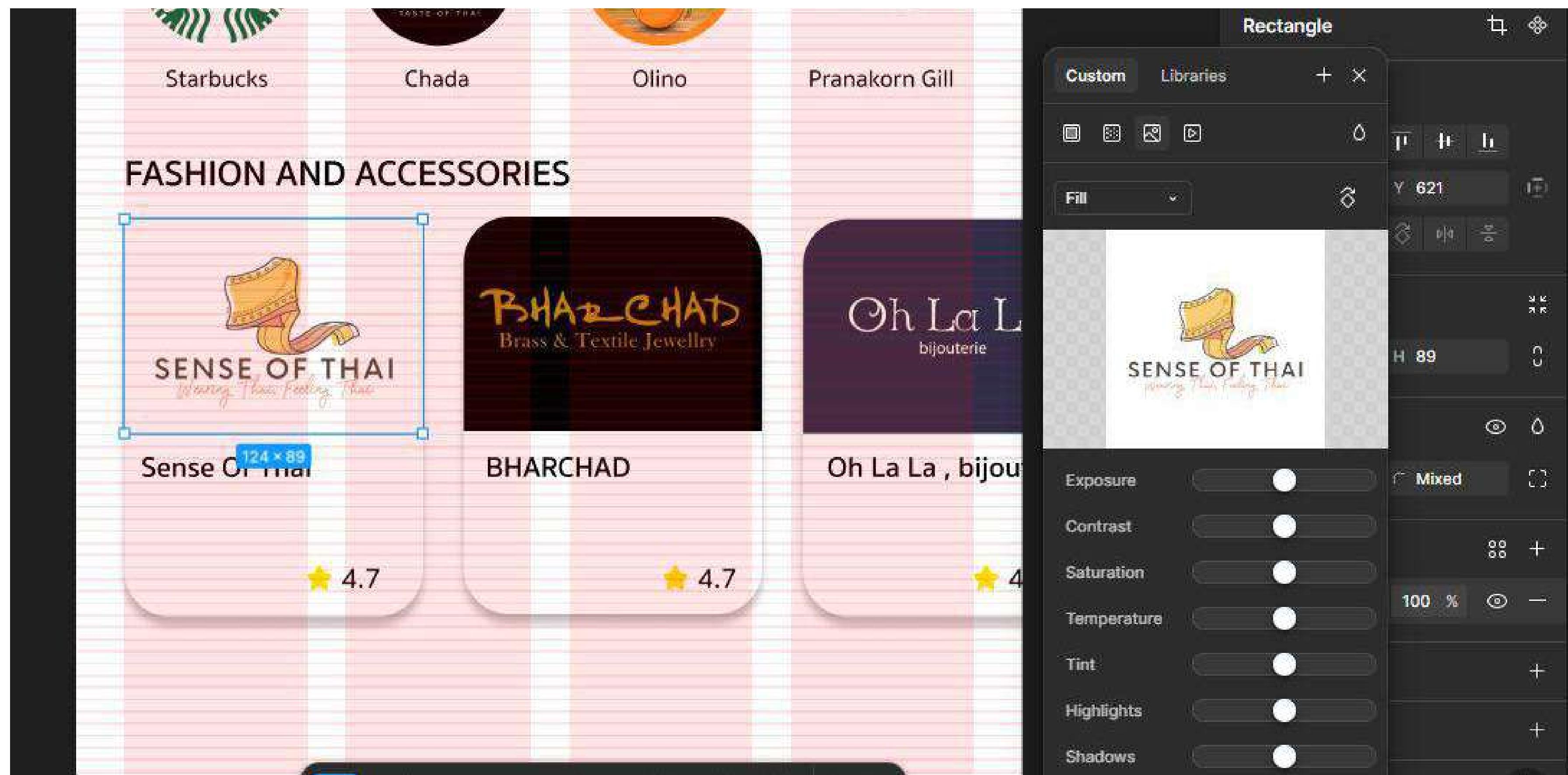
สร้าง Effects และใส่ข้อความดังภาพ

- Duplicate โดยกด Alt ค้างพร้อมกับนำเมาส์เลื่อนออกมายอดังภาพ

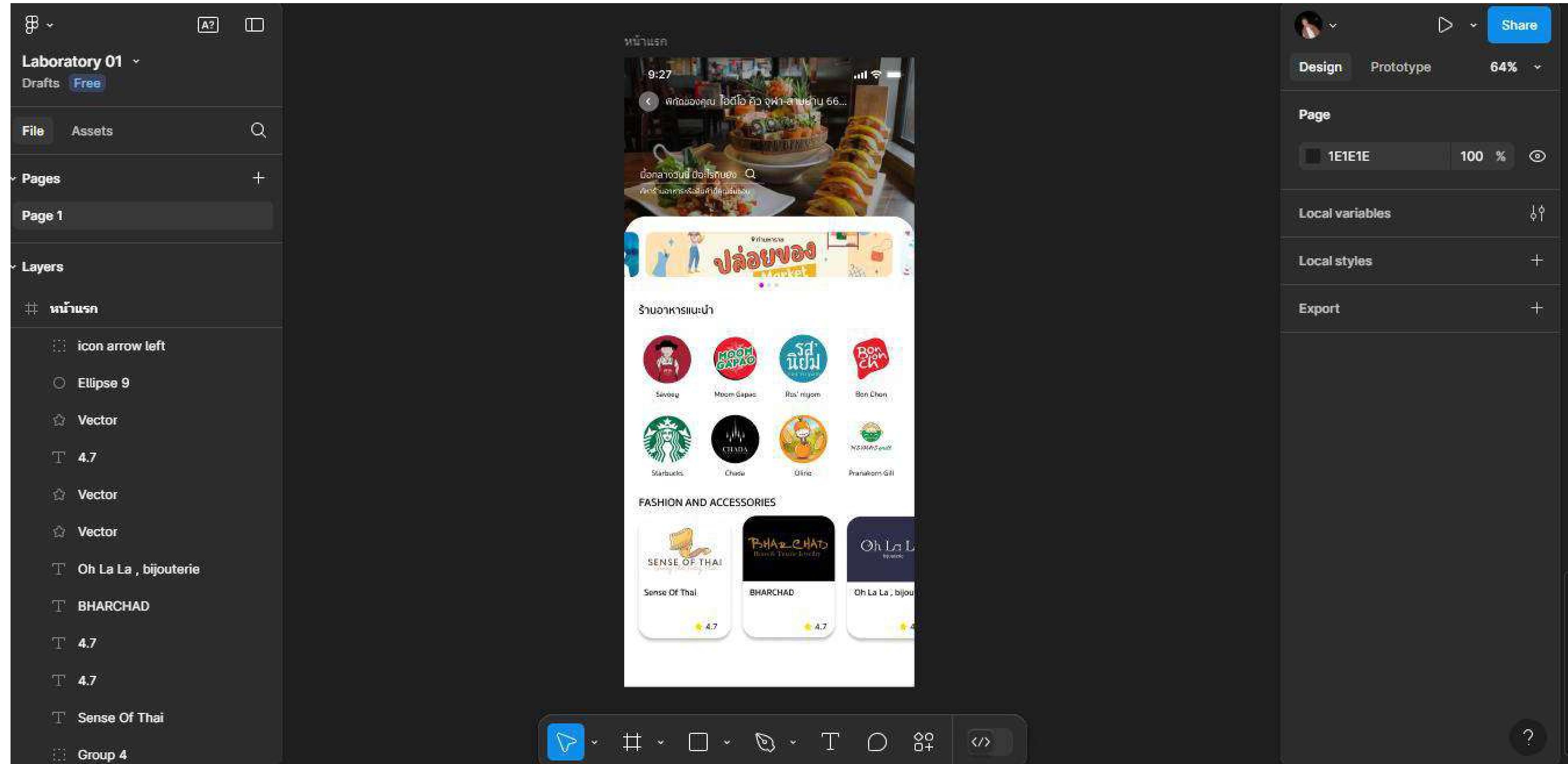


สร้าง Effects และใส่ข้อความดังภาพ

- ใส่ภาพและกลุ่มข้อความให้สวยงาม

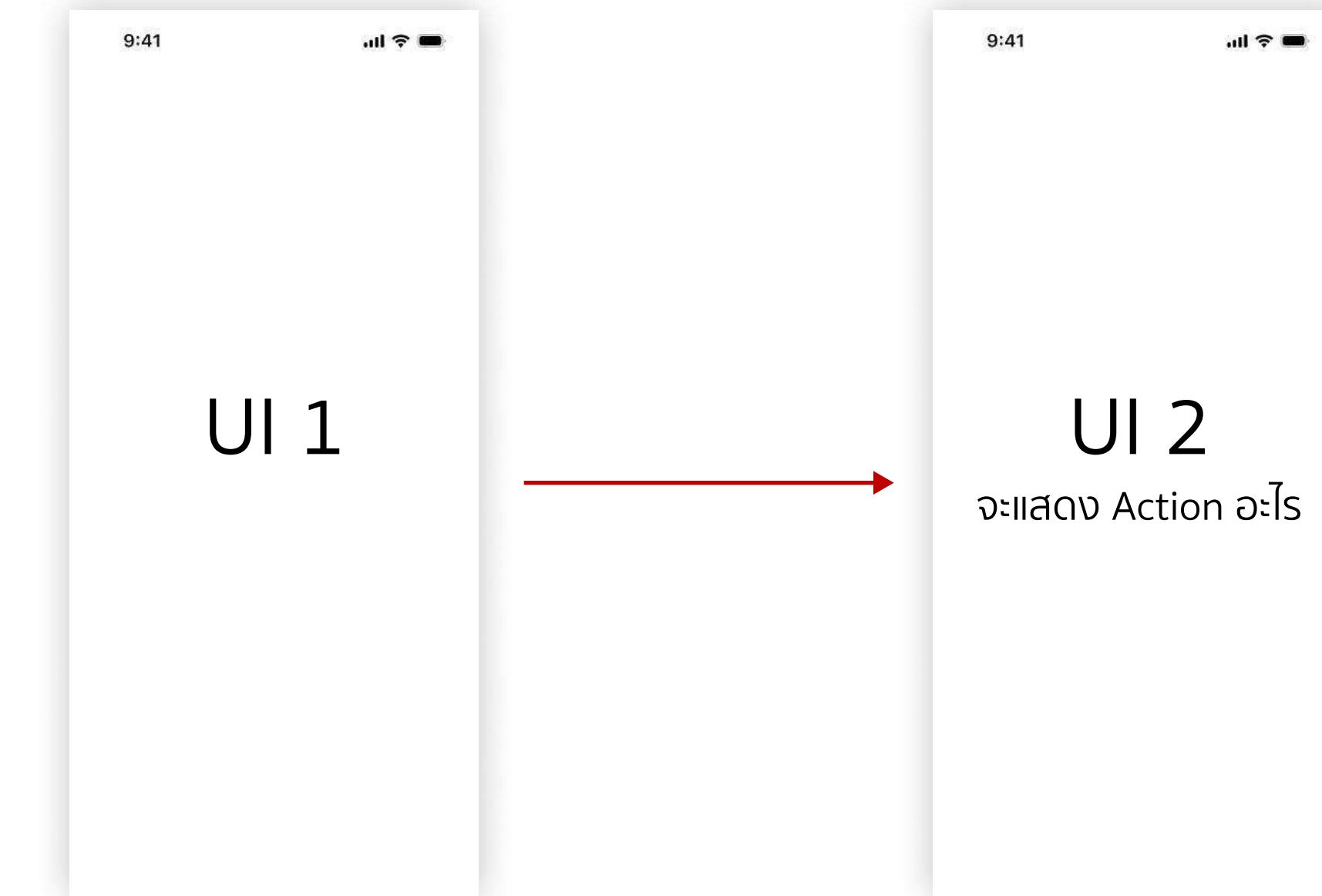


UI หน้าแรกของแอปเมื่อทำการเสร็จ



Try It ! ออกรอบหน้าจอที่ 2

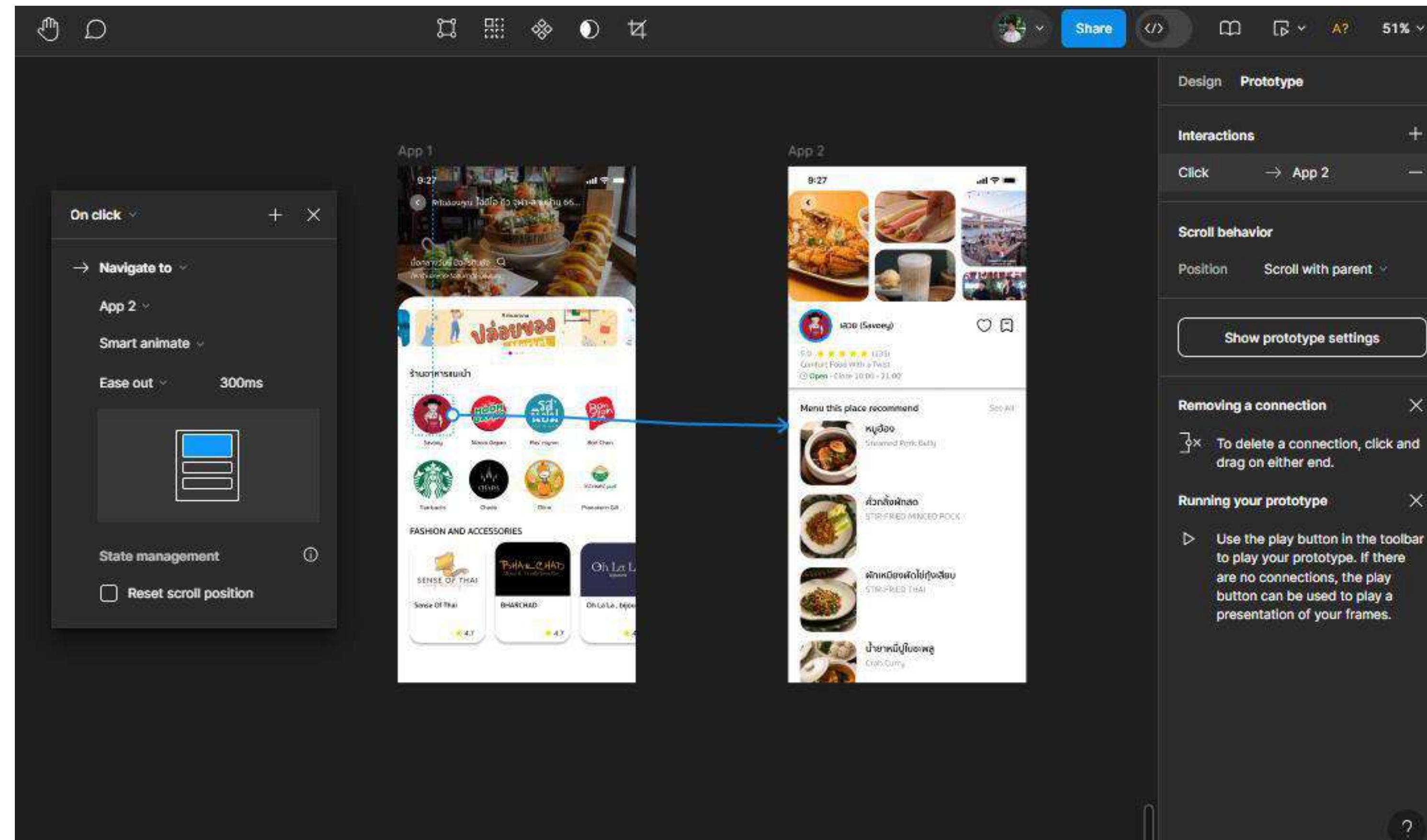
- ให้ออกรอบหน้าจอที่ 2 เมื่อผู้ใช้เลือกร้าน 1 ร้านแล้วจะส่ง Action อะไรต่อไป
- สถานการณ์สมมติว่า อู้ รุนบูรณ์ ต้องการดูข้อมูลของร้าน Bonchon
เมื่อ อู้ กดที่ Icon ของร้าน Bonchon จะแสดงรายละเอียดต่าง ๆ
อาทิเช่น เวลาเปิดปิด
เมนูแนะนำ
รีวิวหรือดาว



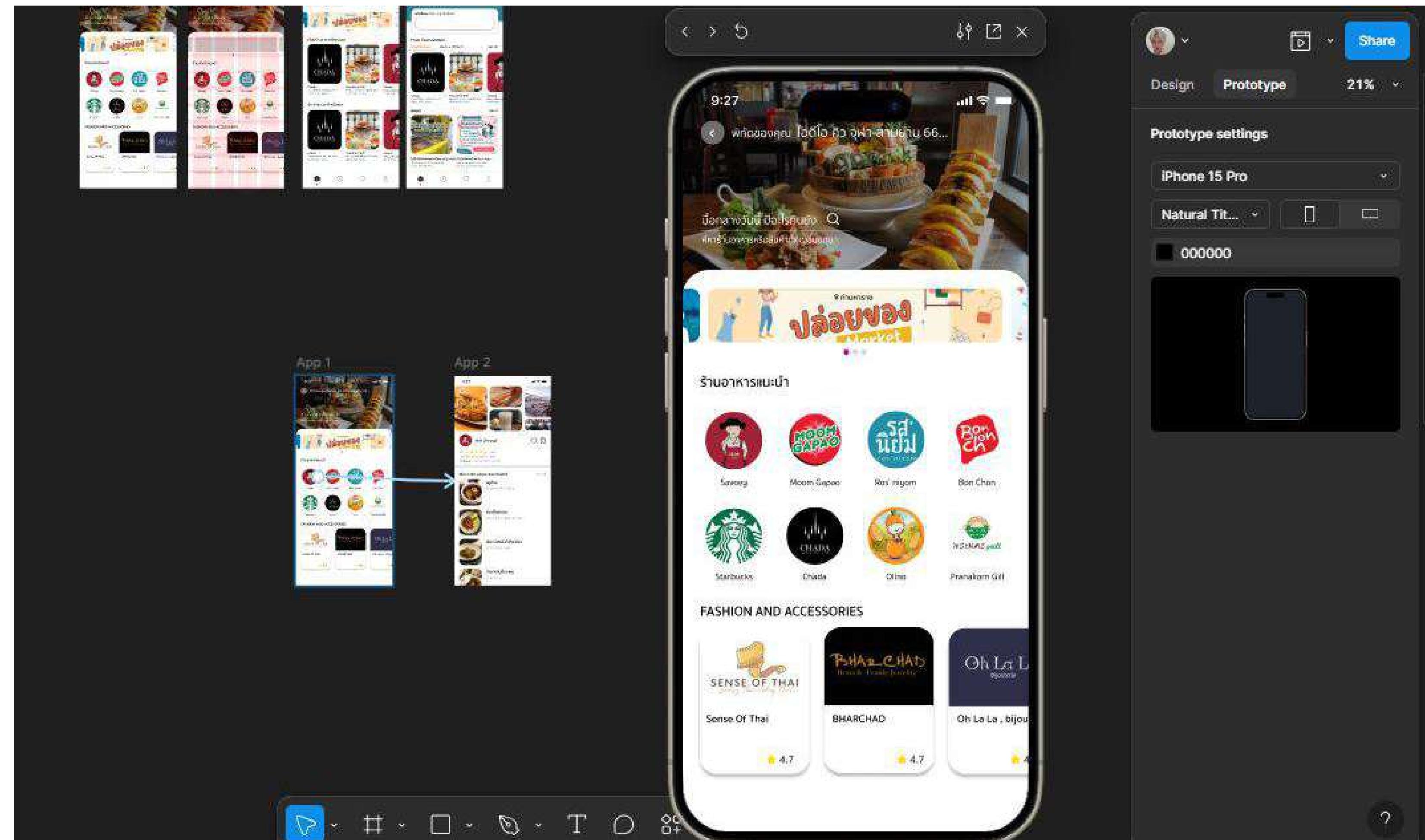
Phototype

- ทดลองสร้าง Phototype จากนั้นตั้งค่าและกด Preview

Present Ctrl+Alt+←
Preview Space



Phototype



จบการนำเสนอ