

ข้อสอบปลายภาคชุดที่ 1 เก็บ 30 คะแนน

รายวิชา 802208-59 USER EXPERIENCE DESIGN (การออกแบบประสบการณ์ผู้ใช้)

ภาคเรียนที่ 2 ปีการศึกษา 2562

รายละเอียดเบื้องต้น

1. เป็นการสอบแบบออนไลน์ วันที่ 9 มิถุนายน 2562 เวลา 20.00 - 22.00 น. (2 ชั่วโมง)
2. คะแนนเต็ม 30 คะแนน
3. อนุญาตให้ทำการค้นหา หรือเปิดสื่อต่างๆ ได้ทุกชนิด แต่ไม่อนุญาตให้ลอกคำตอบของเพื่อนโดยจะดูจากสำนวนที่ใช้ในการพิมพ์ตอบ ต้องเป็นสำนวนของนักศึกษาเอง

วิธีการทำตอบ

1. ทำการคัดลอกไฟล์นี้ไปเป็นไฟล์ของตัวเอง โดยใช้คำสั่ง File > Make a copy
2. ทำการเปลี่ยนชื่อไฟล์เป็น 13xxxxxx_finalexam_a_ชื่อนามสกุลของนักศึกษาเป็นภาษาอังกฤษ
3. เมื่อทำตอบเสร็จแล้วทำการ Export file เป็น PDF
4. นำไฟล์ PDF ไปส่งที่ Google Team Drive ชื่อ “ICTSUIM14 Drive” ชื่อโฟลเดอร์ “ส่งข้อสอบวิชา UXD วันที่ 9 มิ.ย. 62 ภายใน 22.00 น.”
5. นักศึกษาต้องเผื่อเวลาในการส่ง หากส่งไม่ทันตามเวลาที่กำหนดจะไม่รับข้อสอบ มีผลให้ได้คะแนนเป็น 0 คะแนน

ชื่อนามสกุลผู้ทำข้อสอบ ... จิรัชญา คงเมือง

รหัสนักศึกษา 13590252

โจทย์คำถาม

โจทย์ข้อ 1 จงให้ความหมาย หรืออธิบายว่า User Experience คืออะไร มีประโยชน์อย่างไร หากทำได้ไม่ดีจะมีผลอย่างไรในมุมมองของนักศึกษา พร้อมยกตัวอย่าง รวมทั้งสามารถแนบภาพประกอบได้ (5 คะแนน)

ทำตอบข้อที่ 1 จากจุดนี้

User Experience คือ ความรู้สึกหรือประสบการณ์ของผู้ใช้ ในด้านการใช้งาน ต้องใช้งานง่ายและทำให้ผู้ใช้พึงพอใจกับการใช้งานนั้นๆ

มีประโยชน์ที่จะทำให้การใช้งานของผลิตภัณฑ์ของเราใช้งานได้ง่าย และตอบโจทย์ผู้ใช้งานมากที่สุด ทำให้ผู้ใช้มีความพึงพอใจตั้งแต่ครั้งแรกที่ได้สัมผัส

หากทำไม่ได้จะทำให้ผู้ใช้มีโอกาสใช้งานได้ไม่ถูกต้อง และทำให้ผู้ใช้เสียความรู้สึกได้

เช่น การทำที่จับประตู ถ้าหากออกแบบเหมือนกันและไม่มีข้อความบอกจะทำให้ผู้ใช้สับสนได้วางควรผลัก ดึง หรือเลื่อน ในภาพมีข้อความบอกว่า push หรือ pull ก็จะทำให้ผู้ใช้ใช้งานประตูนี้ได้ถูกต้อง



โจทย์ข้อ 2 เลือกอธิบายทฤษฎี หรือองค์ความรู้อะไรก็ได้ที่เกี่ยวข้องกับ UX จำนวน 2 เรื่อง จากนั้น อธิบาย

2.1 ให้ความหมาย สารสำคัญของความรู้นั้น

2.2 วิธีการ หรือขั้นตอนของการทำงาน หรือตัวอย่างการนำไปใช้งาน (สามารถใส่ภาพประกอบได้)

2.3 ประโยชน์ของการมีความรู้นั้น หรือความรู้นั้นจะช่วยให้ทำอะไรได้ดี (สามารถใส่ภาพประกอบได้)

2.4 เหตุผลว่าทำไมจึงเลือกทฤษฎี หรือองค์ความรู้นี้

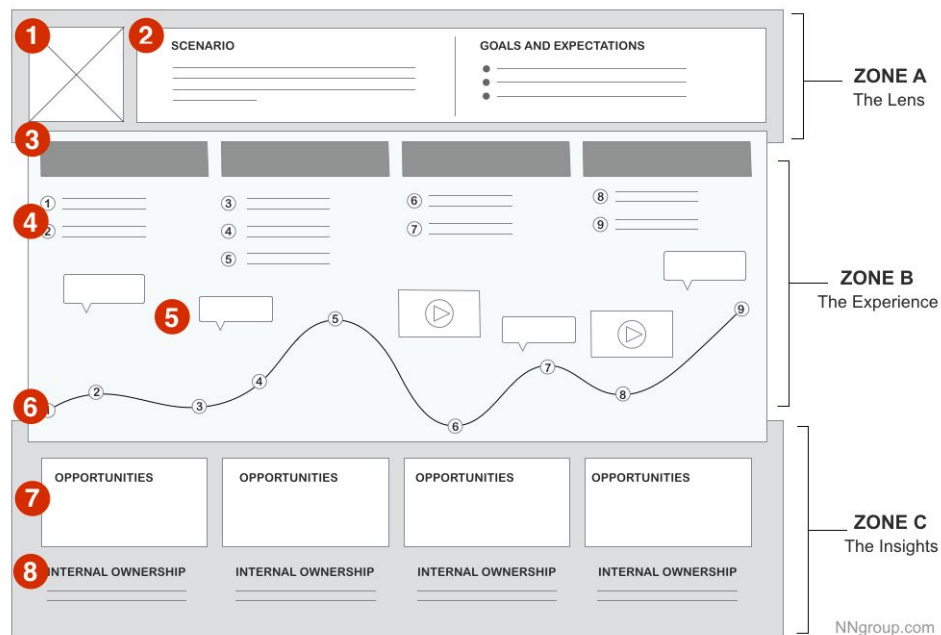
ยกตัวอย่างเช่น ทฤษฎีการทำงานแบบ Agile ถือเป็น 1 เรื่อง และทฤษฎี Persona คิดเป็นอีก 1 เรื่อง เป็นต้น (10 คะแนน)

ทำตอบข้อที่ 2 จากจุดนี้

1. ทฤษฎีการทำ Journey Map

1.1 เป็นการทำเพื่อศึกษาเรื่องราวที่ได้ทำหรือได้เดินทางมา

1.2 กำหนดหัวข้อหรือเรื่องที่เราจะทำ และแบ่งย่อยเหตุการณ์ต่างๆที่ได้เจอ ใส่รายละเอียดหรือประสบการณ์ที่เราได้พบระหว่างที่เราอยู่ในเหตุการณ์นั้นๆ ใส่โอกาสการแก้ไขปัญหาในแต่ละเหตุการณ์



1.3 ประโยชน์ที่ได้รับคือ เราได้เห็นถึงปัญหาละเอียด และสามารถคิดหาวิธีแก้ปัญหาได้อย่างตรงจุด

1.4 เลือกทฤษฎีนี้เพราะเป็นทฤษฎีที่มีครบทุกอย่างไม่ว่าจะเป็น การเล่าเรื่อง การกำหนดปัญหาต่างๆ การคิดวิธีแก้ไขปัญหา และสามารถทำได้ไม่ยาก

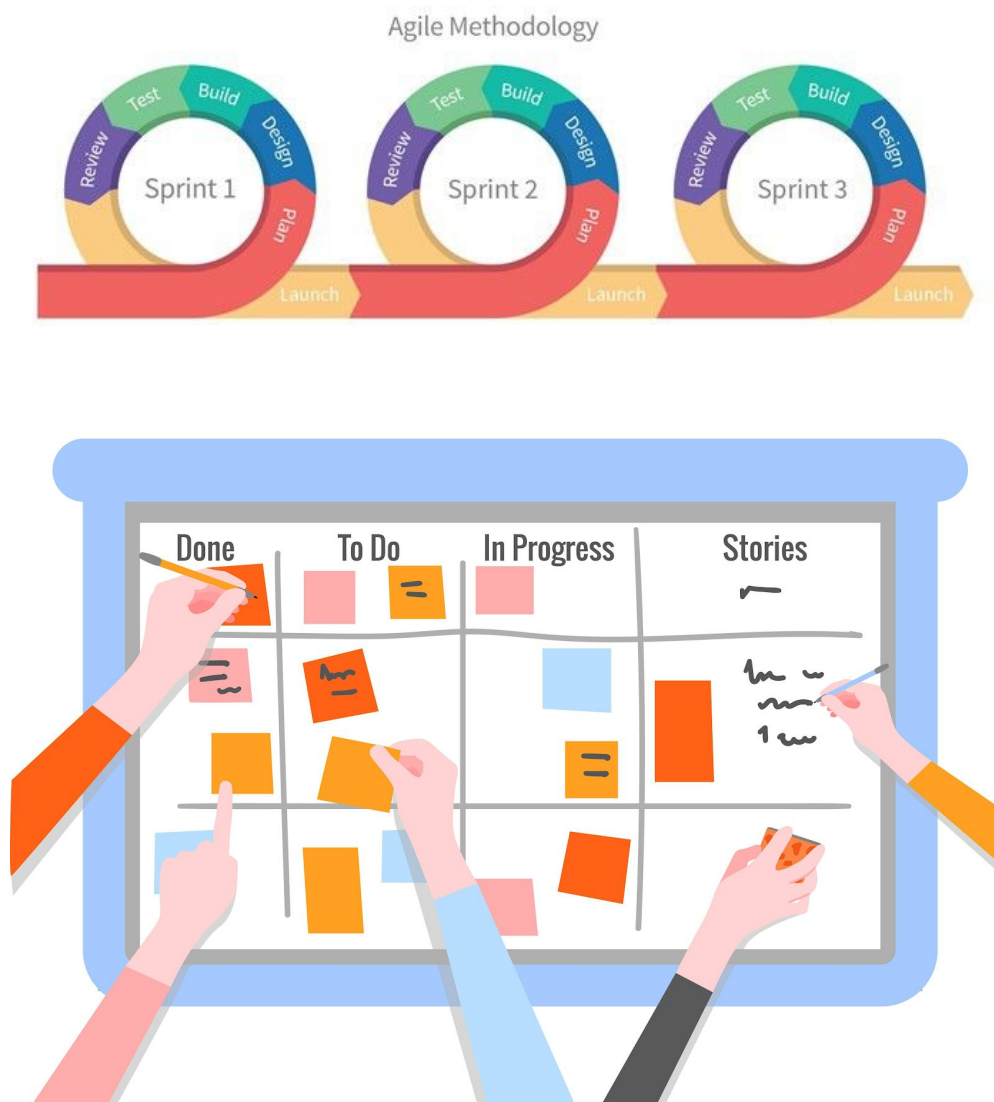
2. ทฤษฎีการทำงานแบบ Agile

2.1 เป็นแนวคิการทำงานที่แบ่งส่วนงานแยกออกในแต่ละส่วนในการทำงานเป็นทีม เมื่อเกิดปัญหาต้องมีการแก้ไขที่รวดเร็ว พร้อมปรับปรุงอยู่เสมอ และค่อยๆพัฒนางานไปที่ละนิด โดยมีระยะเวลาที่กำหนดอยู่ในแต่ละส่วน

2.2 การทำงานแบบ Agile จะมี Project Owner ซึ่งเป็นเจ้าของโปรเจกต์ที่ไปรับงานจากลูกค้ามา และนำมาส่งต่อให้กับทีม โดยในการทำงานจะแบ่งออกเป็น Sprint ซึ่ง 1 Sprint = 2 Week และใน 2 Week นี้จะมีการ Sprint planning เป็นการวางแผนการทำงาน , Stand Up ยืนพูดคุยอัปเดตงาน , Backlog Grooming , Sprint Review , Team Retrospective

2.3 มีประโยชน์ในการทำงานเป็นอย่างมาก ซึ่งจะทำให้การทำงานเป็นไปได้อย่างรวดเร็ว และมีข้อผิดพลาดก็จะรับรู้และหาทางแก้ไขได้ทันทีโดยไม่ต้องรอนานเสร็จ

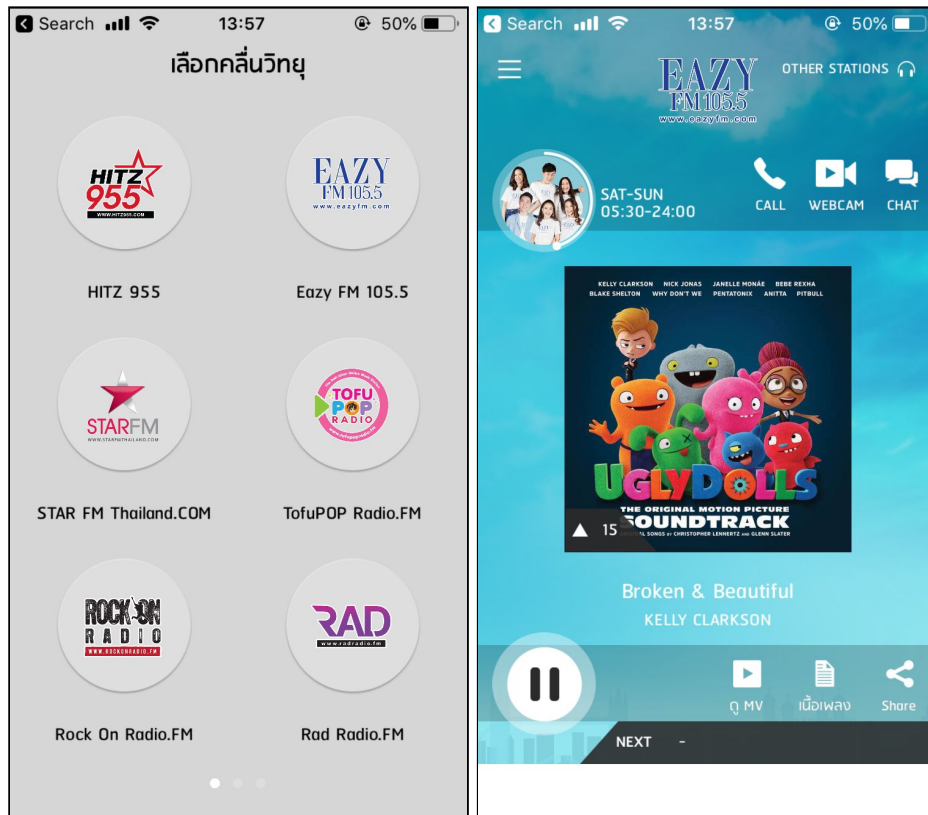
2.4 เลือกเพราะ คิดว่าเป็นเรื่องใกล้ตัวเป็นอย่างมาก ซึ่งจะพบเจอในการฝึกงานและทำงาน อีกทั้งยังนำมาประยุกต์ใช้ในการทำงานในเวลาเรียนได้อีกด้วย



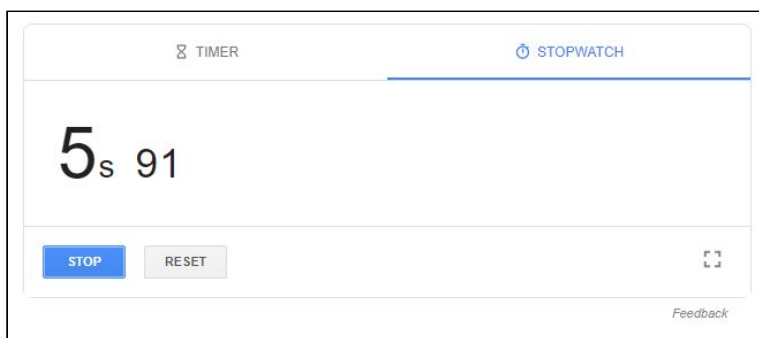
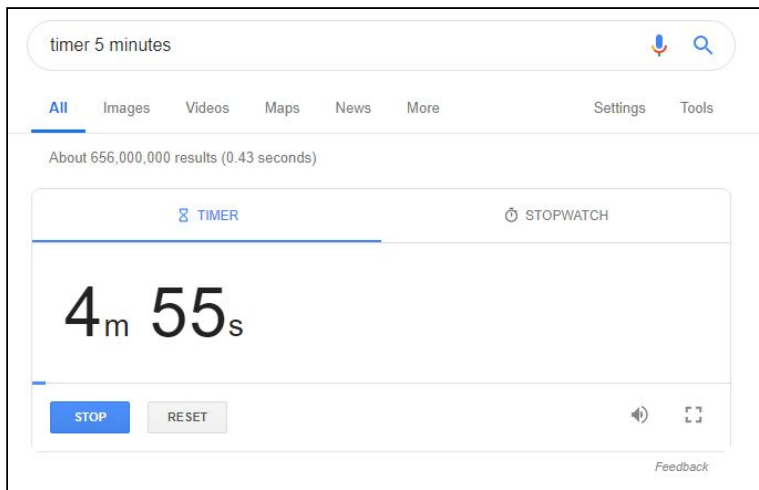
โจทย์ข้อ 3 ถ้านักศึกษารับทำ หรือได้รับการมอบหมายให้ทำงาน User Experiences Design นักศึกษาจะมีขั้นตอนการทำงานอย่างไรบ้าง พร้อมยังตัวอย่างโดยย่อ (10 คะแนน)

กำหนดให้เลือกทำโจทย์ 1 โจทย์จาก 3 โจทย์นี้

3.1 แอปพลิเคชันฟังวิทยุของ BEC TERO RADIO ผู้ใช้ต้องการให้สามารถตั้งเวลาปิดเพลงอัตโนมัติได้เนื่องจากเปิดเพลงฟังก่อนนอนแล้วหลับไปจะได้ไม่ต้องลุกมาปิดเพลง



3.2 เว็บไซต์นาฬิกาจับเวลาถอยหลัง (Timer) ของ Google Search ที่สามารถนับเวลาต่อจากหมดเวลาที่ตั้งไว้ได้ เช่น ในการปริ้นต์งานของนักเรียนให้เวลาปริ้นต์ คนละ 10 นาที ก็ให้ตั้งไว้ที่ 10 นาที ถ้าหมดเวลาลงก็อยากให้มีเสียงเตือน จากนั้นก็ให้นับเป็นเหมือนจับเวลาต่อไปเลยว่าเกินไปกี่นาที แล้วมีเครื่องหมายติลกลับไว้ข้างหน้า ว่านี่คือเกินไปแล้วนะ ปัจจุบันทำไม่ได้หมดแล้วหมดเลยไม่ได้นับเวลาต่อให้ ต้องไปใช้ตัว Stopwatch (ตัวจับเวลาไปข้างหน้า) เป็นต้น



3.3 อะไรก็ได้ที่นักศึกษามีปัญหาไม่สะดวกในชีวิตประจำวัน

ทำตอบข้อที่ 3 จากจุดนี้

เลือกโจทย์ที่ 1 แอปพลิเคชันฟังวิทยุของ BEC TERO RADIO ผู้ใช้ต้องการให้สามารถตั้งเวลาปิดเพลงอัตโนมัติได้ เนื่องจากเปิดเพลงฟังก่อนนอนแล้วหลับไปจะได้ไม่ต้องลุกมาปิดเพลง

1. หาความรู้เกี่ยวกับการตั้งเวลาปิดในกรณีต่างๆจากเว็บไซต์ และหาตัวอย่างการตั้งค่าจากแอปพลิเคชันที่มีการตั้งค่านี้เหมือนกัน เช่น ในแอป samsung music ที่มีการตั้งค่าเวลาปิด มีการเลือกระยะเวลาอย่างไร
2. ทดลองทำการตั้งค่าเวลาปิดเป็นตัวทดลองและนำไปทดสอบกับผู้ใช้
3. นำความคิดเห็นและความต้องการที่ได้รับมาวิเคราะห์ว่าควรทำการตั้งเวลาปิดเป็นแบบไหน
4. คิดและปรับปรุง เสริมใส่การตั้งค่าเวลาปิดลงในแอปพลิเคชัน

โจทย์ข้อ 4 จากกิจกรรม Workshop UX เรื่อง Kanban Pizza Game สิ่งที่ได้เรียนรู้มีอะไรบ้างเลือกตอบเพียง 3 ข้อที่มีประโยชน์มากที่สุดในมุมมองของนักศึกษาพร้อมยกตัวอย่างประกอบ (2 คะแนน)

ทำตอบข้อที่ 4 จากจุดนี้

1. การแบ่งงานในการทำงานเป็นทีม ควรแบ่งงานให้ชัดเจนว่าแต่ละคนจะทำอะไร เช่น คนแรกอบแป้ง คนที่สองตัดแป้ง เพื่อที่การทำงานจะได้ไม่มั่วและรุ่มกันทำอย่างใดอย่างหนึ่งและจะทำให้ไม่ทันเวลา
2. การเตรียมวัตถุดิบอย่างพอดี ไม่มากและไม่น้อยเกินไป ถ้ามากเกินไปอาจจะทำให้วัตถุดิบนั้นเหลือและไม่ได้ใช้งานอะไร จะทำให้เปลือง
3. การรู้จักกำลั้งการทำงานของตัวเอง เช่น ที่ให้ไปหยิบออร์เดอร์ควรคิดและหยิบมาให้พอเหมาะกับการทำงานของทีม หากหยิบมาเยอะเกินไปจะทำให้ทำออร์เดอร์ไม่ทัน

โจทย์ข้อ 5 จงเขียนสาระความรู้จากหนังสือที่มอบหมายให้อ่านจำนวน 3 เล่ม คือ เล่มทฤษฎีความงาม เล่มแค่ทดสอบก็ตอบโจทย์ และเล่มสุนทรียภาพและสาระในศิลปะ โดยตอบสาระความรู้ที่นักศึกษาได้รับ จำนวน 3 ข้อต่อ 1 เล่ม (3 คะแนน)

ทำตอบข้อที่ 5 จากจุดนี้

สาระความรู้จากเล่มทฤษฎีความงาม

1. ความงามเป็นเรื่องส่วนบุคคล แล้วแต่ว่าแต่ละคนจะมองความงามเป็นแบบไหน
2. ศิลปะบริสุทธิ์ คือ ศิลปะที่เน้นความสวยงาม ความสุข ความพึงพอใจมากกว่าประโยชน์ใช้สอย
3. ศิลปะประกอบด้วย 1.องค์ประกอบพื้นฐาน เช่น จุด เส้น ระบาย สี พื้นผิว เป็นต้น 2.การจัดวางองค์ประกอบ เช่น เอกภาพ สมดุล จุดเด่น จังหวะ เป็นต้น

สาระความรู้จากเล่มแค่ทดสอบก็ตอบโจทย์

1. เราควรทดสอบในสิ่งที่เราทำกับผู้อื่นงานจริงเพื่อที่จะได้รู้ข้อบกพร่องจากผู้ใช้งานจริง ๆ
2. ไม่ควรคิดเอาเองในแต่ละเรื่องที่เราคิดว่าจะทำหรือแก้ไข
3. วิธีการทดสอบต่างๆ รวมถึงขั้นตอนและวิธีการถามคำถามที่ควรเป็นคำถามที่เปิดกว้าง ไม่เบี่ยงไปทางใดทางหนึ่ง

สาระความรู้จากเล่มสุนทรียภาพและสาระในศิลปะ

1. ความงามตามธรรมชาติไม่ได้จำกัดว่าจะเป็นไปในรูปแบบไหน แต่ขึ้นอยู่กับความรู้สึกของแต่ละคน
2. ความรู้สึกคือการมองเห็น การได้ยิน ได้กลิ่น และการลิ้มรส ซึ่งเป็นความรู้สึกที่กระทบต่อทางกายภาพและอารมณ์
3. สุนทรียภาพไม่ได้มีความจำเป็นเสมอไป ในแต่ละยุคของศิลปะไม่ได้นิยมที่จพมีสุนทรียภาพในทุกยุค เช่น ยุคสมัยกรุงโรม สุนทรียภาพไม่ได้มีความสำคัญเหมือนในสมัยกรีก