

## Design Rationale

### 1. Overall UX Principles

1. เน้นความเรียบง่ายผู้ใช้ส่วนใหญ่ต้องการบันทึกข้อมูลรวดเร็วจึงใช้อินเทอร์เฟซแบบ Form สั้น ๆ
2. ใช้ Layout แนวตั้งแบบ One-Column ช่วยให้ผู้ใช้โฟกัสที่ละเอียดอย่างเหมาะสมสำหรับ Mobile และ Web
3. ใช้สี Soft Blue and Green เป็นโทนสุขภาพดูสบายตาลดความเครียดในการทำงาน
4. แยกฟังก์ชันหลักออกเป็น 3 ปุ่มใหญ่ เช่น Record History และ Graph ช่วยลด Cognitive Load และเพิ่มความเข้าใจทันที
5. กราฟเส้นเหมาะสำหรับการแสดงแนวโน้มการเปลี่ยนแปลงน้ำหนักและ BMI
6. สี ปุ่ม Layout และ Header เป็นสไตล์เดียวกัน เพื่อให้เรียนรู้ระบบได้เร็ว
7. ตัวเลข BMI ถูกเน้นให้ใหญ่ และข้อมูลสำคัญอยู่กึ่งกลาง

### 2. Color & Visual Style

#### 2.1 ใช้โทนสี Mint และ ฟ้าม่อน (Soft Pastel)

1. ให้ความรู้สึก สุขภาพดี น่าเชื่อถือ และผ่อนคลาย
2. สีอ่อนช่วยลดความเครียดในการกรอกข้อมูลเกี่ยวกับสุขภาพ
3. สอดคล้องกับ UI ของแอปสุขภาพระดับสากล เช่น Samsung Health , Fitbit
4. เน้นองค์ประกอบสำคัญด้วยปุ่มสี Mint เข้มกว่าเล็กน้อย เช่น Record New Data, Save, Graph เพื่อให้มองเห็นง่าย และตรงจุดโฟกัส

### 3. Layout Rationale

#### 3.1 Home Screen

##### 3.1.1 เหตุผลที่ใช่วงกลมใหญ่ตรงกลางแสดง BMI

1. ให้ผู้ใช้สนใจค่าปัจจุบันเป็นอันดับแรก
2. การใช่วงกลมสื่อถึงความสมดุล ความกลมกลืน และง่ายต่อสายตา
3. ตัวเลขใหญ่ช่วยลด Cognitive Load

##### 3.1.2 การวางปุ่ม Record New Data ไว้ด้านบน

1. กระตุ้นให้ผู้ใช้บันทึกข้อมูลได้ทันที
2. ลดจำนวนการคลิก 1 คลิกเข้าฟังก์ชันหลัก

##### 3.1.3 การวาง History และ Graph ไว้ด้านล่าง

1. เป็นฟังก์ชันรอง
2. ผู้ใช้เข้าถึงเมื่อจำเป็นเท่านั้นแต่ยังอยู่ในตำแหน่งง่ายต่อการกด

#### 3.2 Input Screen (กรอกน้ำหนัก/ส่วนสูง)

1. ใช้ Card สีขาวบนพื้น Mint อ่อนเพื่อให้ข้อมูลกรอกเด่นชัด
2. ช่องกรอกขนาดใหญ่รองรับผู้สูงอายุ
3. ปุ่ม Save และ Cancel วางคู่กันเพื่อลดระยะนิ้วมือ
4. UI คลื่นไม่มีสิ่งรบกวนสายตา

### 3.3 History Screen

1. ใช้ตาราง Table Layout เนื่องจากข้อมูลเป็นแบบลำดับเวลา
2. ตัวหนังสือสีเข้มบนพื้นขาวอ่านง่ายที่สุด
3. เรียงวันที่ล่าสุดไว้บนสุดสะดวกต่อการตรวจสอบผลลัพธ์ล่าสุด

### 3.4 Graph Screen

1. ใช้กราฟเส้นเพราะเหมาะสมที่สุดสำหรับข้อมูลที่เปลี่ยนแปลงตามเวลา
2. จุดข้อมูลสีฟ้าอ่อนและเส้นบาง ๆ ทำให้ไม่รกจนสายตา
3. มีตัวเลือกช่วงเวลา (1D, 2D, 3M, 4M, all) เพื่อช่วยวิเคราะห์แนวโน้ม
4. ปุ่ม Graph อยู่ชัดเจนเพื่อแสดงผลแบบ interactive

## 4. Interaction Design

1. ระบบออกแบบให้ผู้ใช้ทำงานหนึ่งเสร็จในไม่เกิน 3 ขั้นตอน
2. ฟีดแบคชัดเจน เช่น แสดงผล BMI หลังบันทึกทันที
3. ใช้ไอคอนรูปโปรไฟล์ขวามือเพื่อความคุ้นเคยแบบ Social Apps
4. Navigation ใช้รูปแบบเดิมทุกหน้าทำให้ผู้ใช้จำรูปแบบการใช้งานได้ง่าย

## 5. Accessibility Considerations

1. ขนาดปุ่มใหญ่กว่า 44px ตามมาตรฐาน WCAG
2. สีที่ใช้มี contrast พอเหมาะอ่านง่าย
3. Font ขนาดใหญ่ในจุดสำคัญ เช่น BMI, Label
4. ใช้ภาษาเรียบง่ายไม่ซับซ้อน

## 6. สรุปแนวคิดการออกแบบ

### 6.1 การออกแบบนี้เน้นให้ผู้ใช้

1. เข้าถึงข้อมูล BMI ได้เร็วที่สุด
2. บันทึกข้อมูลได้ง่ายและไม่ซับซ้อน
3. ดูประวัติและแนวโน้มได้ชัดเจน
4. รู้สึกผ่อนคลายเวลาใช้งาน