

ปรัชญาการคิดเชิง ออกแบบ UX/UI

เพื่อการเปลี่ยนแปลงและการ
พัฒนาองค์กรในครรชล

การคิดเชิงออกแบบ UX/UI (UX/UI Design Thinking)

การคิดเชิง
ออกแบบ
UX/UI

UX: User Experience
การค้นหา
ปัญหาของ
ลูกค้า/
ผู้ใช้งาน/
ผู้รับบริการ

UI: User Interface นำ
ปัญหาที่ได้จาก
UX มา
ออกแบบ
แก้ปัญหาให้
ลูกค้าพึงพอใจ

ค้นหาปัญหาได้
จากการวิจัย
โดยการ
สัมภาษณ์
สังเกต การมี
ส่วนร่วม และใช้
แบบสอบถาม

เพื่อใช้งานง่าย^{*}
สวยงาม
ประยุตและ
คุ้มค่า

UX User Experience

ออกแบบเพื่อแก้
ปัญหาของผู้ใช้งาน



ใช้ข้อมูลเป็นจุดเริ่มต้น^{*}
ในการออกแบบ



ทำให้ผู้ใช้พึงพอใจ^{*}
จากการประเมินผู้ใช้งาน



ใช้เพื่อสร้างพื้นฐาน^{*}
การใช้งานที่ครอบคลุม



ข้อควรรู้

การใช้ UX และ UI ใน การออกแบบต้องคำนึงถึงความสมดุล^{*}
ให้ได้ไม่ควรให้ข้อใดข้อหนึ่งกลับข้อดีของอีกข้อหนึ่งจนทำให้เสีย^{*}
สมดุลในการออกแบบ

UI User Interface

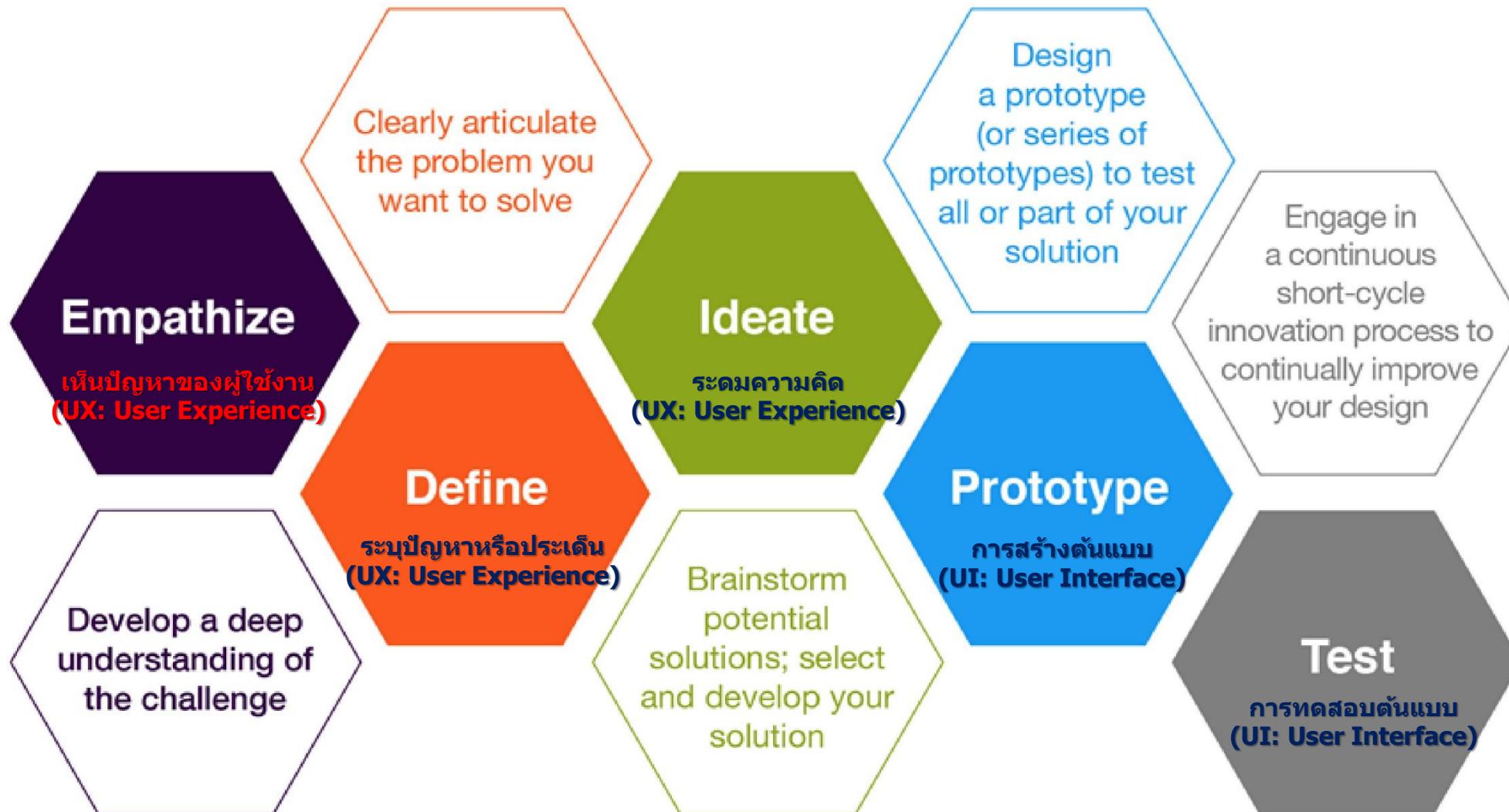
ออกแบบเพื่อสร้าง
ความประทับใจแรกที่ดี

ใช้ความคิดสร้างสรรค์
ในการออกแบบ

ทำให้ลูกค้าพึงพอใจจาก
ความสวยงามภายนอก

ใช้เพื่อสร้างความสวยงาม
ให้กับตัวแพลตฟอร์มนั้นๆ

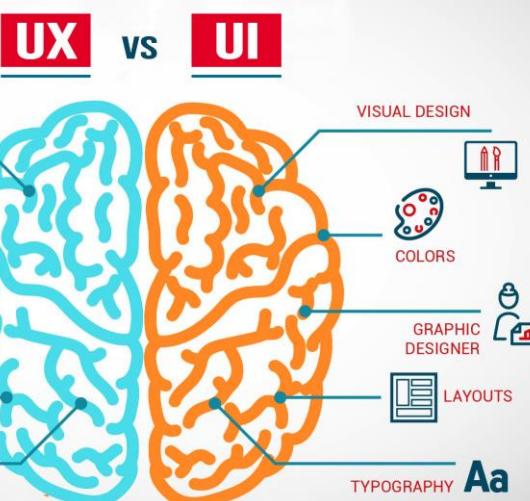
กระบวนการคิดเชิงออกแบบ UX/UI



1. Empathize คือการเข้าใจกลุ่มเป้าหมายหรือผู้ใช้งานจริง

1. Empathize

การเข้าใจ
กลุ่มเป้าหมาย
หรือผู้ใช้งานจริง
(UX: User
Experience)



ทุกชีส์จ: คือเห็นปัญหา เข้าใจในปัญหา

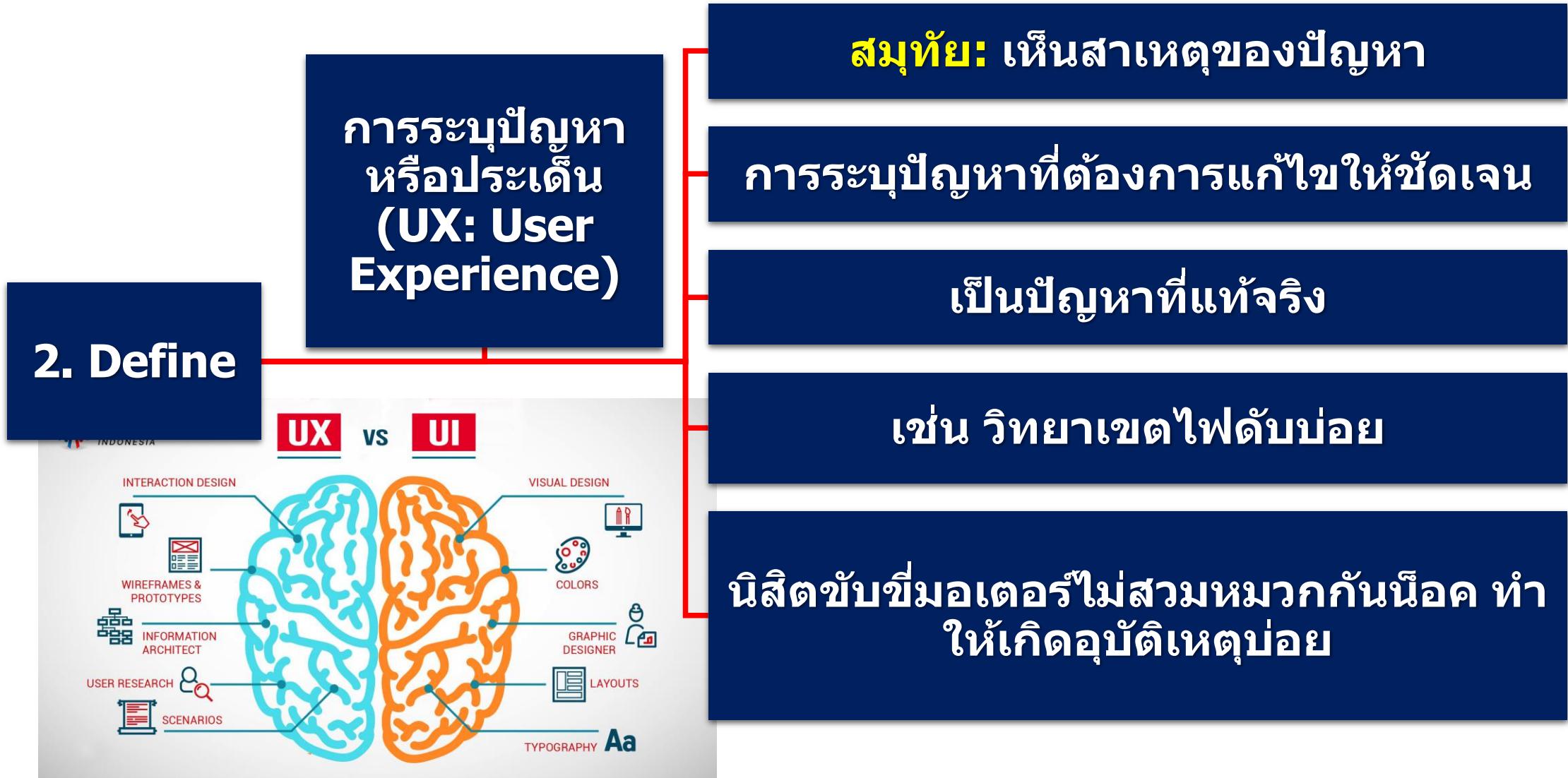
ความต้องการ

ความจำเป็น

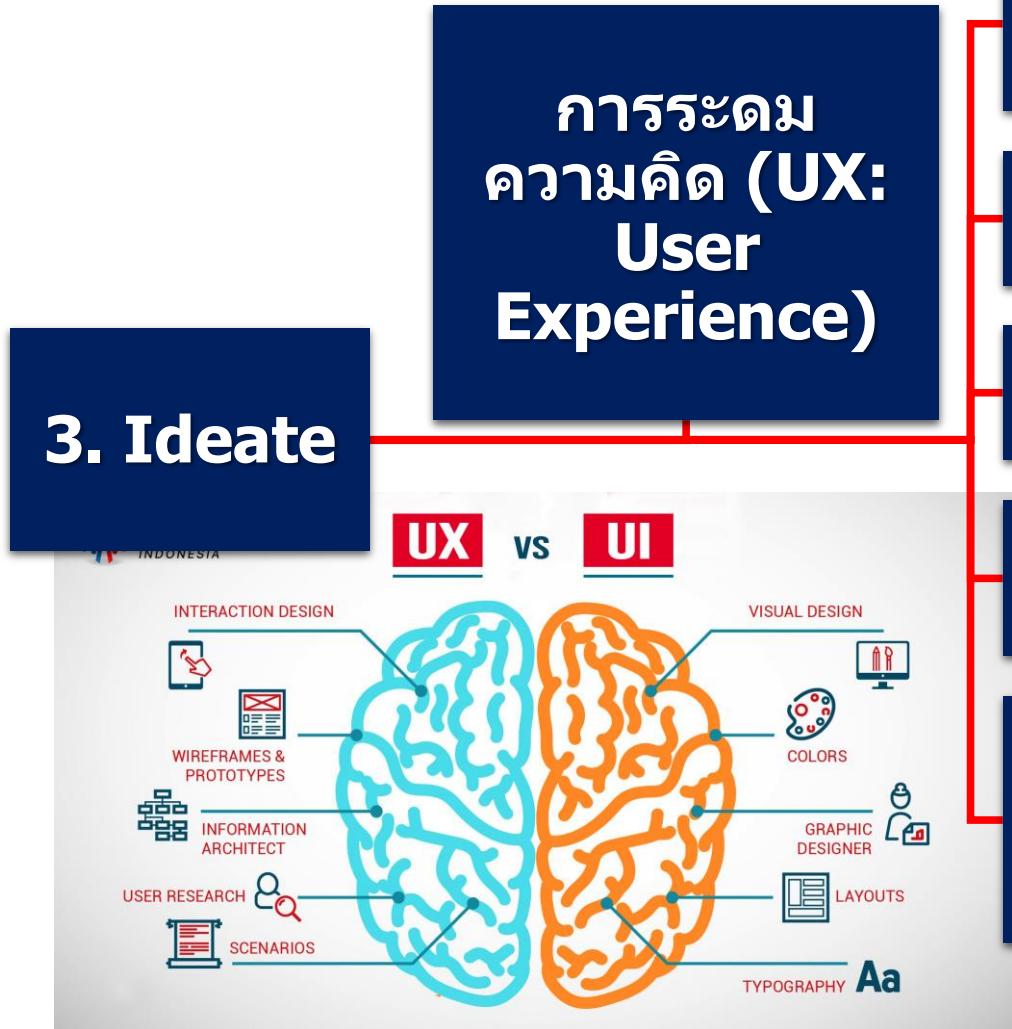
อารมณ์ ความรู้สึก และการกระทำที่แสดงออกมา

UX ได้จากการสังเกตพฤติกรรม การสัมภาษณ์ การฟังอย่างลึกซึ้ง เพื่อให้เข้าใจเป้าหมายและประเด็นที่ต้องการแก้ไข

2. Define คือการระบุปัญหาหรือประเด็น



3. Ideate คือการระดมความคิด



มรรค: คือハウวิธีการแก้ปัญหา ทางกลยุทธ์ แก้ปัญหา

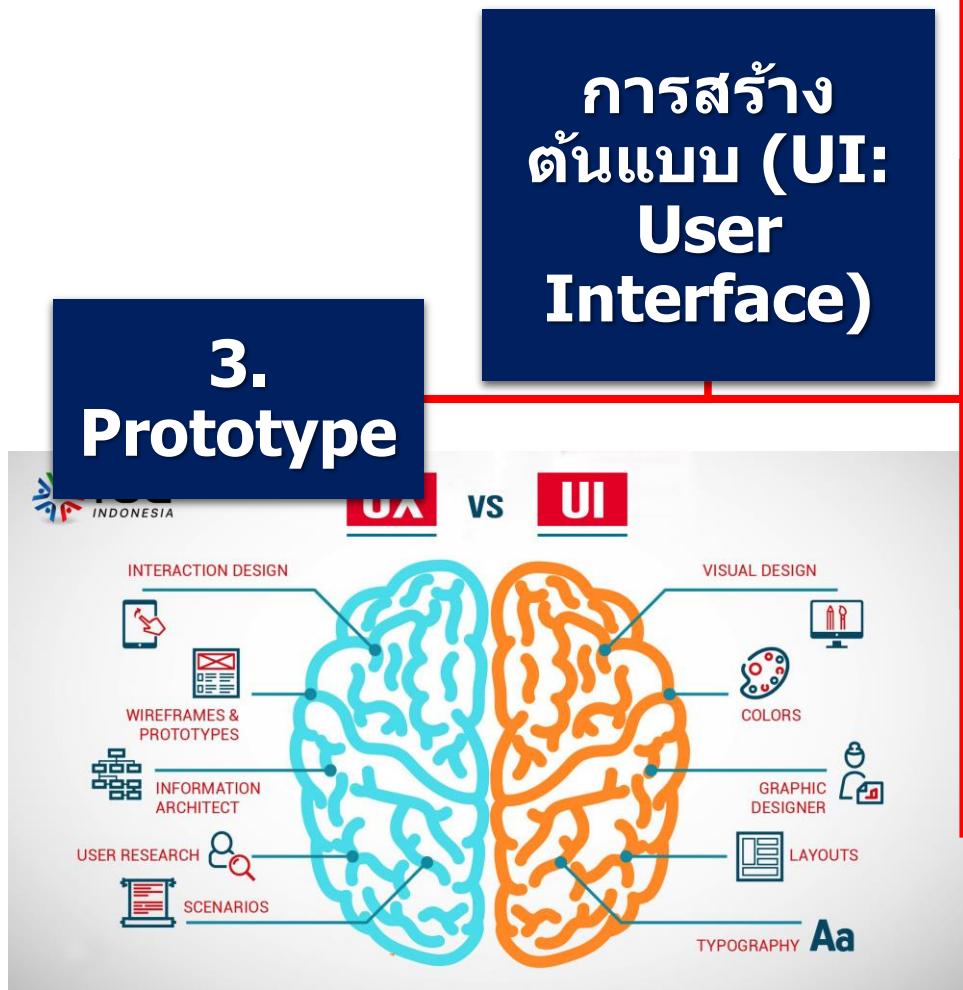
Cause Analysis การวิเคราะห์เชิงสาเหตุ

การวิเคราะห์ห่วงจรคุณภาพ PDCA

การระดมสมอง (Brain Storming)

Creative Thinking, การคิดนอกรอบ, Analysis Thinking

4. Prototype คือการสร้างต้นแบบ



การสร้าง
ต้นแบบ (UI:
User
Interface)

นิโกร: คือการสร้างต้นแบบนวัตกรรม
เพื่อแก้ปัญหา (นิโกร: การดับทุกข์)



Roadmap to become
MERN stack developer
HTML, CSS & JS → React → Node → Express → MongoDB
Connecting & Deploying on GIT

เทคโนโลยีอัจฉริยะ

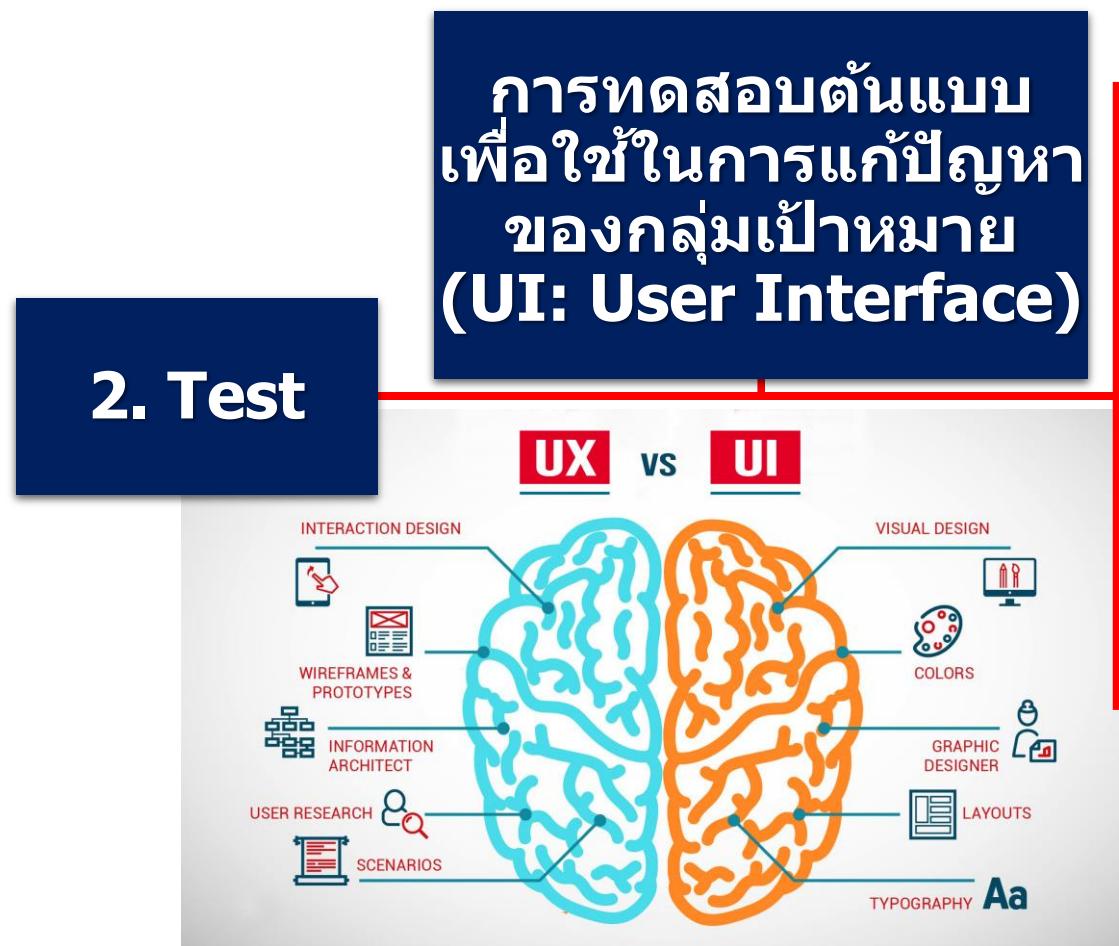


เทคโนโลยีดิจิทัล

www.figma.com

ผู้เชี่ยวชาญ และทรัพยากรที่มีอยู่ใน
องค์กร

5. Test คือการทดสอบต้นแบบเพื่อใช้ในการแก้ปัญหาของกลุ่มเป้าหมาย



นิรธ: การทดสอบต้นแบบเพื่อแก้ปัญหา

เก็บข้อมูลที่ได้มา เรียนรู้แล้วนำไปที่ขั้นตอนแรก

จนกว่าจะได้ผลกรรมที่นำไปสู่เชิงพาณิชย์ หรือแก้ปัญหาได้จริง